



Leo Eisenring

**10'000 Gefahren
in der Raststätte**

Trofana Tyrol

Band 1 der Trilogie
«Singen ums Leben»

Ein Abenteuer-Spielbuch

by



Die Geschichte «10'000 Gefahren in der Raststätte Trofana Tyrol» ist der 1. Teil der Trilogie «Singen ums Leben».

Die Reihenfolge Band 1 – Band 2a / Band 2b – Band 3 muss beim Lesen eingehalten werden. Band 2a und 2b können jedoch zuerst so oder anders gelesen werden.

Diese Trilogie besteht witzigerweise aus 4 Bänden.

Band 1
«10'000 Gefahren in der Raststätte Trofana Tyrol»

Band 2a
«10'000 Gefahren bei den Appenzellern»

Band 2b
«10'000 Gefahren im Wellnesshotel»

Band 3
«10'000 Gefahren bei DSDS – Deutschland sucht den Superstar»

Die Raststätte Trofana Tyrol befindet sich eine halbe Fahrstunde vom Arlbergtunnel entfernt in Richtung Innsbruck. Die Raststätte ist in seiner ganzen folkloristischen Schönheit real, viele Geschäfte des Übersichtsplanes sind jedoch frei erfunden.

10'000 Gefahren
in der Raststätte

Trofana Tyrol

Band 1 der Trilogie «Singen ums Leben»



Trofana Tyrol

**Wirtshaus &
Erlebnisdorf**

Ein Abenteuer-Spielbuch
für Kinder ab 10 Jahren

Text und Idee: Leo Eisenring

Spielregel

Hallo! Bist du bereit zum Lösen eines kniffligen Falles? Bist du mutig, stark, clever und witzig genug, um gegen heimtückische Ganoven, grössenwahnsinnige Superreiche und wilde Gefahren bestehen zu können? Das ist gut so, denn genau diese Fähigkeiten wirst du brauchen, wenn du das Geheimnis um diesen mysteriösen Fall lüften willst. Und alles liegt in deinen Händen, denn die Hauptrolle in diesem Krimi spielst du!

Bevor du jedoch mit dem Lesen und Lösen dieses Abenteuers beginnen kannst, gilt es noch einige Spielregeln zu lesen.

Spielprinzip

Die Spielregeln eines Abenteuer-Spielbuches kennst du sicherlich. Du liest das Buch nicht einfach von vorne nach hinten durch, sondern kämpfst dich von Abenteuer zu Abenteuer kreuz und quer durch die Seiten. Oft kannst du frei entscheiden, bei welcher Nummer du weiterlesen willst. Da hilft dir dann kluges Überlegen und geschicktes Taktieren.

Manchmal musst du jedoch gegen rüpelhafte Bodyguards und Schlägertypen kämpfen, gewiefte Geschäftemacher übers Ohr hauen oder einen misstrauischen Schelm mit deinem Charme bezirzen. In diesen Fällen entscheidet Sieg oder Niederlage in einem Duell, an welcher Stelle du weiterlesen darfst.

Spezielle Fähigkeiten

Zu Beginn des Abenteuers kannst du festlegen, welche Eigenschaften für dich besonders wichtig sind. Du kannst frei wählen, ob du im Kampf mit Kraft, mit Intelligenz oder mit deinem Charme erfolgreich sein willst. Alle drei Fähigkeiten haben bei dir mindestens die Stärke 10. Zusätzlich kannst du weitere 10 Stärkepunkte auf diese drei Eigenschaften verteilen, alle zehn auf eine oder schön gleichmässig 3 + 3 + 4 verteilt.

Denk aber daran: Du wirst in diesem Abenteuer mit allen drei Fähigkeiten Kämpfe zu überstehen haben.

Notiere deine Stärken auf dem Abenteuer-Protokoll. Im Verlauf der Geschichte kannst du immer mit diesen Stärkepunkten in ein Duell starten, du wirst durch die vielen Duelle also nicht schwächer. Manchmal darfst du sogar einige Extrapunkte dazu zählen. Wenn du zum Beispiel vor einem Duell besonders wütend bist, kämpfst du natürlich auch heftiger. Mehr dazu erfährst du jedoch an der entsprechenden Stelle im Buch.

Berechnen der Stärke Deine Stärke berechnet sich aus den 10 Basispunkten plus den Zusatzpunkten, falls du etwas davon auf die geforderte Fähigkeit gesetzt hast. Die Verteilung der Punkte, welche du vor dem Spielbeginn vornimmst und auf deinem Abenteuer-Protokoll notiert hast, kann im Spielverlauf nicht mehr angepasst werden. Wenn du also auf deinem Protokoll für eine bestimmte Fähigkeit die Punkte $10 + 5 = 15$ notiert hast, startest du in jedes dieser Duelle mit mindestens 15 Punkten. Zusätzlich können in einigen Fällen noch Extrapunkte dazu kommen.

So kannst du also z.B. $10 + 5 + 3$, also 18 Stärkepunkte in ein Duell einbringen.

Wozu Stärke nützt Die Stärke von Intelligenz, Kraft und Charme benötigst du beim Überwinden einzelner Auseinandersetzungen. Du bekommst jeweils angegeben, wie viele Stärkepunkte du für eine einzelne Aufgabe einsetzen kannst und mit welcher Punktezahl dein Widersacher ins Duell startet. Das heisst dann in der Geschichte z.B. so: «Das folgende Intelligenz-Duell startest du mit allen deinen Intelligenz-Punkten. Dein Gegner scheint ziemlich kräftig, aber auch recht blöd zu sein. Er startet mit nur 8 Punkten ins Duell.»

Kampf oder Duell

Schreibe die beiden Stärken nebeneinander auf ein Blatt und würfle mit einem Spielwürfel. Die gewürfelte Augenzahl wird fortlaufend und abwechselungsweise von der Stärke deines Gegners, danach von dir, abgezogen. Wer zuerst 0 Punkte aufweist oder ins Minus gerät, hat den Kampf verloren. Der erste Wurf wird immer vom Konto des Gegners abgezogen.

DU	GEGNER
10	11
- 1	- 3
9	8
6	6
4	5
1	3
GEWONNEN	0

Geschicklichkeitsprüfung Diese Aufgabe wird dir gestellt, wenn du z. B. einen Weg suchen musst oder etwas aus deiner Tasche zu klaben hast. Die Aufgabe erledigst du mit einem Spielwürfel. Dabei funktioniert das Spiel nach dem Prinzip von «Schere-Stein-Papier». Wenn du einen Spielpartner hast, könnt ihr natürlich auch ein gewöhnliches «Schere-Stein-Papier» mit versteckten Händen spielen.

Zuerst würfelst du für deine Aufgabe einmal, danach für dich einmal. Dabei drehst du den Würfel nach dem Wurf immer so, dass die kleinere der beiden sich gegenüberliegenden Seiten oben liegt. Oben liegen also nur 1, 2 oder 3. Würfelst du 4, 5 oder 6, drehst du den Würfel einfach um. Einfacher geht's mit einem Dreierwürfel, der 1, 2 und 3 je zweimal aufgezeichnet hat.

Wer hat gewonnen? Es gilt:

3 (4)	⇒	2 (5) (3 schlägt 2)
2 (5)	⇒	1 (6) (2 schlägt 1)
1 (6)	⇒	3 (4) (1 schlägt 3)

Eine Geschicklichkeitsprüfung geht immer über mehrere Runden. Du hast bestanden, wenn du mehr Siege erzielen kannst als deine Aufgabe, verloren jedoch, wenn die Aufgabe öfters siegt.

Dabei musst du nicht unbedingt alle Runden auswürfeln. Wenn eine Partei so viele Siege errungen hat, dass die noch ausstehenden Würfelrunden nicht mehr ausreichen, um der andern Partei ein Aufholen an Anzahl Siegen zu ermöglichen, ist die Geschicklichkeitsprüfung entschieden.

Gewonnen hat, wer bei ...

3 Runden	2 Siege	
5 Runden	3 Siege	
7 Runden	4 Siege	errungen hat.

Das funktioniert also gleich wie im Hockey-Play-Off. Da wird auch «Best of seven» gespielt, aber eine Mannschaft kann schon nach dem 4. Spiel Sieger sein, wenn sie alle Spiele gewonnen hat.

Glück oder Pech?

Nicht immer kannst du nur mit deinen Fähigkeiten gewinnen, oftmals benötigst du, wie auch im richtigen Leben, eine Portion Glück. Wird im Text verlangt, dass du dein Glück testen sollst, gehst du folgendermassen vor:

Wähle die Nummer eines beliebigen Abschnittes aus diesem Buch, eine Zahl für die Anzahl Zeilen (Linien) und eine Zahl für die Anzahl Wörter auf

dieser Zeile. z.B. 43 / 5 / 3. Nun suchst du im Buch die gewählte Stelle auf.

- Zuerst suchst du die gewählte Nummer. Wähle dazu eine Nummer, die in diesem Buch auch wirklich verwendet wird, also nicht zu hoch.
 - Nun zählst du von dieser Nummer an die Anzahl Zeilen ab, die du dir vorgenommen hast. Dabei kann es vorkommen, dass du bereits zur nächsten oder übernächsten Nummer gelangst. Doch das ist egal.
 - Der letzte Schritt ist nun das Abzählen der Wörter. Auch hier kannst du vielleicht auf die nächste Zeile gelangen, was jedoch unbedeutend ist.
 - Jetzt bist du bei einem Wort angelangt. Der Anfangsbuchstabe dieses Wortes gibt dir an, ob du Glück oder Pech hast.
- + Glück hast du, wenn der Anfangsbuchstabe des gewählten Wortes ein Konsonant ist.
(b,c,d,f,g,h,j,k,l,m,n,p,q,r,s,t,v,w,x,y,z)
- Pech hast du, wenn der Anfangsbuchstabe des Wortes ein Vokal (a,e,i,o,u) oder ein Umlaut (ä,ö,ü) ist.

Gegenstände

Im Verlauf des Abenteuers wirst du auch immer wieder auf Gegenstände treffen, welche du mitnehmen kannst. Notiere dir diese Souvenirs auf deinem Abenteuer-Protokoll. Einige dieser Gegenstände wirst du zur Lösung des Falles benötigen. Fehlen sie auf deiner Liste, kannst du die entsprechende Nummer in der Geschichte nicht auswählen.

Wähle die Gegenstände jedoch mit Bedacht aus, denn du darfst höchstens sieben Gegenstände auf deinem Abenteuer-Protokoll notiert haben. Triffst du auf einen neuen Gegenstand, hast jedoch keinen Platz mehr auf deiner Liste, kannst du einen

Gegenstand zurücklassen und so neuen Platz schaffen.

Du startest bereits mit drei Gegenständen in dein Abenteuer. Notiere dir also vor dem Spielstart auf dein Abenteuer-Protokoll: Smartphone, genügend Bargeld, Schweizer Armee-Taschenmesser.

Geheime Botschaften Du wirst im Verlauf der Geschichte viele Informationen sammeln, welche dir bei der Lösung dieses Rätsels helfen können. Du kannst frei wählen, ob du dir dieses geheime Wissen merken willst, oder ob du dir auf deinem Abenteuer-Protokoll einige Notizen anlegst.

Sehr schnell geht etwas vergessen und man landet genau in den Armen des schlimmsten Schlägers, obwohl man ja genau vor ihm gewarnt wurde!

Vorzeitiges Ende des Abenteuers Triffst du in der Geschichte auf den Satz «Dein Abenteuer ist zu Ende!», ist das gleichzeitig eine Aufforderung, dieses Abenteuer nochmals zu wagen. Denn merke dir: Es gibt viele Möglichkeiten, vorzeitig aus dem Abenteuer zu fallen, jedoch nur eine, das grosse Rätsel zu lösen und das Abenteuer erfolgreich zu bestehen.

Du kannst frei wählen, wie weit zurück in der Geschichte du deinen Neustart legen willst. Häufig ist es nicht nötig, nochmals ganz von vorne zu beginnen.

Lesedisziplin

Jeder geübte Leser eines Abenteuer-Spielbuches kennt die schlechte Angewohnheit, sich für einen Weg zu entscheiden, dann aber zuerst die anderen Möglichkeiten zu verfolgen. Schliesslich möchte man ja wissen, was geworden wäre, wenn

Ich rate dir, dies nicht zu tun und ein verlorenes Duell auch als solches zu akzeptieren. Es geht viel

Spannung verloren, wenn du nach einem verlorenen Duell dennoch als Sieger weiter liest. Du kannst das Abenteuer ja wieder und wieder beginnen.

Spielende

Wenn du alle Rätsel gelöst, alle Gegner besiegt und alle 10'000 Gefahren glücklich überstanden hast, kannst du dich als grosse Siegerin, als grosser Sieger feiern lassen. Du hast das verdient! Es braucht nämlich einiges an Überwindung und Durchhaltevermögen, immer wieder in einer Sackgasse zu landen, ein falsches Ende zu erwischen oder von hinterlistigen Feinden zur Strecke gebracht zu werden – und dennoch immer wieder an der Lösung dieses Rätsels zu arbeiten.

Viel Spass und noch viel mehr Glück auf deiner Reise durch das Land der 10'000 Gefahren.

10'000 Gefahren

Abenteuer-Protokoll

von _____

Kampf	10 Pt + _____ Pt	Total _____ Pt
Intelligenz	10 Pt + _____ Pt	Total _____ Pt
Charme	10 Pt + _____ Pt	Total _____ Pt



Ein Krimiabenteuer nicht nur für musikalische Kids.

«Todong, Todong, Todong!» Im immer gleichen Rhythmus drängt sich ein seltsames Geräusch in deine Gedanken und stört dich in deinem ohnehin schon unruhigen, schweren und bleiernen Schlaf. Doch du willst nicht erwachen und dich der rauen Wirklichkeit stellen. So schmiegst du dich noch tiefer in deinen Traum wie in ein weiches, warmes Kissen.

Dieses Kissen ist im Traum eine riesige, weisse Wolke. Wie in einer gigantischen Schaukel wirst du in der Wolke nach vorne und wieder zurückbewegt. In den Händen hältst du ein grosses Instrument. Ein elegant geschwungener Bogen, ganz aus Gold und Edelsteinen gefertigt, spannt über 20 Silberfäden. Du bemerkst, wie deine Finger flink über diese Saiten streifen und deinem Instrument die wunderbarsten Klänge entlocken, die du je gehört hast. Dazu trällerst du mit deiner eigenen Stimme feine Melodien und erzeugst sphärische Klänge. Du musizierst wie ein Engel und bist glücklich dabei. Deine Musik verschmilzt mit hunderten anderer Engelsstimmen zu einem himmlischen Chor, der deine ganze Welt anfüllt und dich froh und zufrieden in deiner Wolke aus purem Glück hin und her schwingen lässt.



«Todong, Todong, Todong!» Noch immer stört dieses Geräusch deine vollkommene musikalische Harmonie. Und da entdeckst du auch, woher dieses Geräusch stammt. Mitten unter den hundert wogenden Wolkenschaukeln entdeckst du ein offensichtlich selbstgebasteltes Wolkenkonstrukt, welches bestimmt nicht hierhergehört. Diese Schaukel ist so schlecht gefertigt, dass an der linken Stütze ein Holzbalken streift. «Todong, Todong, Todong!» Vor und zurück! Und immer streift ein Balken und erzeugt dieses störende Geräusch.

Deine Aufmerksamkeit ist nun geweckt und du bemerkst, wie der Typ da auf dieser Wolke falsch singt. Seine Töne erinnern eher an das Brummen einer dicken Hummel und seiner Laier entlockt er nur ein dumpfes, nervtötendes Sirren. Sein Gesicht wirkt nicht engelsgleich entspannt, sondern erinnert mehr an ein nervöses, verkrampftes Grinsen. Und was sind das für zwei riesige, eklige Pickel links und rechts auf seiner Stirn? Während du dir sein gar nicht himmlisches Gesicht einprägst, bemerkst du, dass hinter seiner Wolke ein zottiger, langer und ekliger Schwanz raushängt.

«Das ist doch!», entfährt dir ein entsetzter Schrei. Doch damit ist es mit deinem Schlaf nun abrupt vorbei. Dein Traum entwischt dir und du erwachst. Doch wo bist du? Das Einzige, was du noch erkennst, ist das immerwährende «Todong, Todong, Todong!». Doch es stammt nicht etwa aus einem himmlisch weichen und schaukelnden Gerät, sondern aus einem alten und unbequemen Toyota-Bus. Irgendetwas am linken Hinterrad des Busses scheint los zu sein und bei jeder Radumdrehung an den Radkasten unter deinem Sitz zu schlagen. «Todong, Todong, Todong!»

Mit dem Verschwinden des letzten Zipfels deines Traums drängen nun auch wieder realistische Gedanken in deinen Kopf. Wo steckst du eigentlich? Genau! Du bist endlich auf dieser Reise. «Wien! Die Stadt der Musik und des Theaters!» Genauso war das Ziel deiner Reise auf dem Dokument beschrieben, welches du an der Castingshow in der Kindersendung von TV-Music-Superplus gewonnen hast.



Ja, diese Casting-Show. Du warst damals total überrascht, als dich deine Lehrerin an dieses Casting anmeldete. Eigentlich wolltest du gar nicht auftreten, doch nicht nur deine Lehrerin, sondern auch deine Eltern und deine Klassenkameraden waren überzeugt davon, dass du mit deinen Gesangskünsten die Jury und die TV-Zuschauer überzeugen würdest.

Und so kam es auch! Die Kommentare der Jury waren überwältigend und die 96 % beim Publikumvoting waren nicht nur genial und einmalig, sondern auch absoluter Voting-Rekord beim Sender TV-Music-Superplus.

Na gut. Ehrlich gesagt war die Konkurrenz auch nicht allzu gross. Da war ein Junge, der sich so süss gab wie eine handvoll Basler-Läckerli. Seine Haare waren noch länger als bei seinem Idol Justin Bieber. Doch leider konnte er dadurch gar nichts mehr sehen und deshalb auch das Textblatt in seiner Hand nicht erkennen. Immerhin sang er so keinen einzigen falschen Ton. Und seine Lippenbewegungen passten perfekt zu seiner gewagten Performance. Er bewegte nichts, gar nichts! Auch nicht die Herzen des TV-Publikums. Weshalb er beim Voting dennoch 2.2 % Stimmen machte, wird mir wohl immer ein Rätsel bleiben.

Nicht viel besser war das Mädchen, welches einen Song von Adele interpretierte. Sie schrie während ihres Vortrags so erbärmlich und laut, wie wenn ein Elefant auf ihren Füssen rumtrampeln würde. Dabei schüttelte sie sich, wie wenn sie eine Horde Läuse aus ihrem Pelz schütteln wollte. Mit dem linken Fuss stampfte sie so heftig und immer im selben eintönigen Rhythmus auf den Bühnenboden, dass man sich Sorgen machen musste um die Bretter, die doch die Welt bedeuten sollten.

Der absolute Überhammer war jedoch die Interpretation von Lady Gaga. Ein tätowiertes und im ganzen Gesicht gepierctes Girl sang zwar nicht zu leise und auch nicht zu laut, traf jedoch überraschend häufig die richtigen Töne nicht und konnte auch den Liedertext nur so der Spur nach auswendig. Auch sonst zeigte sie sich alles andere als lady-like. Sie demolierte am Ende ihres grottenschlechten Vortrags, so quasi als Zugabe, die Bühnendekoration und warf die Überreste ihres Wutanfalls ins Publikum. Zum Finale spukte sie noch ihre eklige Nasenrotze auf die

Bühne und zeigte dem Publikum einen einzigen aufrechtstehenden Finger. Das war so total gaga, dass sie die Jury noch vor dem Voting disqualifizierte.

Dagegen war dein Beitrag eigentlich schlicht und bieder. Doch dein Mut, einfach dich selber zu sein, zahlte sich aus. Unter dem Namen «Ich, und nur ich» sangst du ein selber getextetes und komponiertes Lied vor und begleitest dich mit einigen einfachen Gitarrengriffen. Damit konntest du deine warme, wohlklingende Stimme optimal zur Geltung bringen. Das Publikum im Studio raste, die Herzen der Omas vor den TV-Apparaten barsten vor Rührung und die Jury setzte zu wahren Jubelstürmen der Kritik an.

Dein Sieg im Voting war damit nur noch eine Formsache. Mit einem leichten Lächeln im Gesicht erinnerst du dich an die Preisverleihung zurück. «Und dein Preis iiiiiiist», zog der Moderator seine Ansage beinahe unerträglich lang dahin, «ein fixer Startplatz in der nächsten Staffel zu DSDS – Deutschland sucht den Superstar. Du erhältst dort eine umfassende Ausbildung in modernem Gesang. Und das beste für dich ist: Diese Staffel wird in Wien, der Hauptstadt der Musik, eingespielt. Natürlich ist die Reise nach Wien, der Aufenthalt in der Kulturstadt Europas und jede Menge Spass in diesem Arrangement inklusive. Glanz und Gloria der Showwelt werden sich bei dir ein Stelldichein geben!»



Mit diesen Worten überreichte dir der Moderator einen grossen Pokal, der ein mit glitzernden Edelsteinen verziertes Mikrofon darstellte, eine goldig gerahmte Siegerurkunde und eine Dokumentenmappe mit allem Wissenswertem zu deiner Reise nach Wien.

Und nun sitzt du also hier in diesem Toyota-Bus und lernst am eigenen Leib kennen, dass Glanz und Gloria der Showwelt nicht automatisch weiche Sitze, angenehme Reisen und gemütliche Stunden bedeuten. In deinem Bus ist es eng, der Sitz total unbequem und das stetige «Todong, Todong, Todong!» geht dir vollkommen auf dem Wecker. Zum guten Glück nicht nur dir.

«Verdammte Sch...-Karre!», hörst du vom Fahrersitz her eine tiefe, verärgerte Männerstimme fluchen. «Da ist was locker hinten links und das Geräusch wird immer lauter. Beim nächsten Rastplatz muss ich mal raus. So schaff ich es nie pünktlich nach Wien.» Zu deiner Freude stellt der Fahrer schon nach wenigen Kilometern den Blinker und fährt von der Autobahn runter.

«Machen wir einfach schon hier und nicht erst in Innsbruck Mittagsrast», murrte der Fahrer schon etwas versöhnlicher. Du bist erleichtert, denn auch du möchtest liebend gerne aus diesem engen Bus aussteigen und deine Beine etwas bewegen und wiederbeleben. Als der Bus endlich steht und der Motor ruht, öffnet der Fahrer die Schiebetüre des Busses und du steigst aus. Jetzt bemerkst du auch, dass du ja nicht alleine Fahrgast bist. Weitere Kinder stehen nun um das altersschwache und lottrige Fahrzeug herum und sehen dem Fahrer zu, wie er sich trotz seines Anzugs beim linken Hinterrad unter die alte Kiste schiebt.

«He, Kids! Kann mir hier mal jemand behilflich sein?», hörst du den Fahrer unter dem Bus hervorrufen.

- Diese Frage kommt für dich wie gerufen. Du hilfst gerne und schon kniest du dich neben dem linken Hinterrad des Toyota-Buses nieder. ➡ 8
- Genau das magst du nun nicht tun. Diese Rappelkiste hat dir schon genügend Ärger bereitet. Lieber erforschst du auf eigene Faust diese Autobahnraststätte. ➡ 12
- «Ich und helfen?», lässt du dich vernehmen. «Sollen die doch!», meinst du mürrisch und zeigst auf die anderen Kinder. «Wer seid ihr überhaupt?», fragst du und erkundigst dich nach den Namen und Hobbys deiner Reisebegleiter. ➡ 6



- 1 Sobald ihr die Eingangshalle betretet, fühlt ihr euch wie in einer anderen Welt. Das Trofana Tyrol, wie die Raststätte hier im Westen Österreichs heisst, ist ganz im Stil eines Tiroler Bergdorfes gestaltet. Die Eingangshalle sieht aus wie ein grosser Dorfplatz mit Häusern umrahmt. Auf dem Platz befinden sich verschiedene Gaststuben, Parkbänke zum Ausruhen, Bilder und Spiele zum Verweilen und sogar ein Wasserrad mit plätscherndem Wasser. Zwei sich gegenüberliegende Häuser sind sogar mit einem schmucken Gang über den Platz hinweg miteinander verbunden. Da es sich ja um eine Eingangshalle handelt, ist das Ganze mit einem riesigen Glasdach wetterfest abgeschlossen. «So herrscht im Trofana Tyrol immer schönes Wetter», lacht ihr euch zu und fühlt euch hier sogleich sehr wohl.



Nach einer kleinen Erkundungstour durch die Souvenirshops und Geschäfte rund um den Platz, verspürt ihr Hunger. Zum Glück entdeckt ihr den Fahrer und Reiseleiter mit einigen Kindern eurer Reisegruppe.

- «Komm mit. Wir setzen uns alle in die Bauernstube dort und geniessen eine währschafte Jause», meint er und zieht dich mit sich fort. ➡ 16

- 2 «Das ist ja interessant!», erklärst du deinen Freunden und zeigst ganz aufgeregt auf einen Prospekt eines Wellnesshotels. «Von diesem Hotel hat meine Lehrerin eine Geschichte vorgelesen. Da waren zwei Jungs in der Sauna und wurden dann nackt nach draussen in den Schnee geschickt», lachst du beim Gedanken ans Ende dieser Erzählung.

«Tönt cool!», bemerkt Alpha 2 lässig und steckt einen Prospekt ein. Danach macht ihr euch auf zu einem weiteren Geschäft. ➡ 22

- 3 Gemeinsam mit deiner Clique geniesst du den Kaiserschmarrn mit Apfelmus. Nach diesem Festschmaus macht ihr euch nun auf, die Souvenirshops zu erkunden und für den Aufenthalt in Wien einige nützliche Kleinigkeiten einzukaufen. ➡ 22

- 4 Sobald du die Eingangshalle betrittst, fühlst du dich wie in einer anderen Welt. Das Trofana Tyrol, wie die Raststätte hier im Westen Österreichs heisst, ist ganz im Stil eines Tiroler Bergdorfes gestaltet.

Die Eingangshalle sieht aus wie ein grosser Dorfplatz mit Häusern umrahmt. Auf dem Platz befinden sich verschiedene Gaststuben, Parkbänke zum Ausruhen, Bilder und Spiele zum Verweilen und ein schmuckes Wasserrad, welches durch plätscherndes Wasser angetrieben wird.



Zwei sich gegenüberliegende Häuser sind sogar mit einem schmucken Gang über den Platz hinweg miteinander verbunden. Da es sich ja um eine Eingangshalle handelt, ist das Ganze mit einem riesigen Glasdach wetterfest abgeschlossen. «So herrscht im Tofana Tyrol immer schönes Wetter», spricht hinter dir der Fahrer deines Toyota-Buses. Er ist unbemerkt hinter dich getreten und hat deine staunende Blicke richtig interpretiert.

- «Komm mit. Wir setzen uns alle in die Bauernstube dort und geniessen eine währschafte Jause», meint er und zieht dich mit sich fort.

- 5 Nach längerer Suche und Beratung schlägt jedes Mitglied eures Geheimbundes der Schwarzen Nachtigall ein Souvenir vor. Demokratisch stimmt ihr ab und wählt:
- Alpha 1 wünscht sich einen Wanderstock mit eingebauter Klingel und einem kleinen Fläschchen. ➡ 70
 - Alpha 2 schlägt einen Tirolerhut aus grauem Filz vor. ➡ 79
 - Alpha 3 zeigt auf ein Taschenmesser, welches beim Öffnen einer Klinge zu jodeln beginnt. ➡ 86
 - Alpha 4 möchte eine Schneekugel kaufen, in der eine kleine Alphütte mit 3 Kühen und 4 Ziegen steht. ➡ 93



- 6 «Hallo!», stellst du dich scheu vor. Schnell entwickelt sich ein flottes Gespräch. Während im Bus auf der langen Fahrt alle Kinder beharrlich geschwiegen haben, erfährst du hier, dass alle Kinder einen zweiwöchigen Aufenthalt mit Startplatz an der nächsten Staffel von DSDS in Wien gewonnen haben. Alle haben sie jedoch an einem anderen Wettbewerb teilgenommen. Einige sangen wie du vor Publikum, jedoch an einer Messe oder auf einem Jahrmarkt, andere sandten nur eine CD mit einem selber aufgenommenen Song ein oder liessen sich an der Schule von einem extra angereisten Team casten. Alle jedoch haben sich mit einer Gesangsleistung für dieses Abenteuer empfohlen.

Da ihr nun während den nächsten zwei Wochen eng miteinander leben und lernen werdet, findest du es ratsam, dir einige besonders dicke Freunde auszusuchen. Deshalb beschliesst du, drei Kinder besonders nah an dich zu binden. Bei der Auswahl achtest du darauf, dass sie genau die besonderen Fähigkeiten aufweisen, welche du für das bevorstehende Abenteuer in Wien als besonders nützlich erachtest.

Da ihr eure Reise etwas interessanter gestalten wollt, nennt ihr eure Clique «Geheimbund der Schwarzen Nachtigall». Und ihr alle gebt euch einen Decknamen. Du bist Alpha 1, deine Freunde Alpha 2 bis Alpha 4.

- Gemeinsam mit deiner Clique machst du dich nun auf, die Raststätte zu erkunden. ➡ 1

- 7 Gemeinsam mit deiner Clique genießt du den Kaiserschmarrn mit Zwetschgenkompott. Nach diesem Festschmaus macht ihr euch nun auf, die Souvenirschops zu erkunden und für den Aufenthalt in Wien einige nützliche Kleinigkeiten einzukaufen. ➡ 22



- 8 «Halt mal hier den Schraubenschlüssel fest!», gibt dir der Fahrer Anweisung. «Ah! Da hängt ja ein Stück Blech runter! Warte nur du mieses Stück. Dich habe ich gleich!» Mit einem energischen Ruck befördert der kräftige Mann ein Stück Metall aus dem Radkasten hervor und streckt es dir zu. «Da, nimm!», befiehlt er. Natürlich greifst du zu.

«Und noch was: Danke!», brummelt die Stimme von unter dem Fahrzeug hervor. «Du scheinst ganz o.k. zu sein. Nenn mich in Zukunft einfach Bernd.» Du scheinst in der Reisegruppe bereits einen Freund gefunden zu haben. Dankbar schlägst du in die fettverschmierte, schmutzige Hand ein, die sich dir unter dem Wagen entgegenstreckt. Dann stehst du auf und gehst um den Toyota-Bus herum.

- Du steckst das Metallstück in deine Jackentasche. Danach gehst du auf die Kinder zu. ➡ 6
- Du entdeckst einen Abfalleimer und entsorgst das Metallstück. Danach gehst du auf die einladenden Gebäude der Raststätte zu. ➡ 12

- 9 Du betrittst gemeinsam mit deinen Freunden die Paznauner Bauernstube. «Hier waren wir ja schon bei der Jause», maulen deine Begleiter. «Wir warten lieber draussen beim Wasserrad auf dich.»

- Du lässt dich von den Freunden nicht von deiner Planung abbringen und schaust dich in der Bauernstube um. ➡ 23
- Deine Freunde haben natürlich Recht. Hier warst du während dem Essen lange genug. Etwas Neues wirst du hier kaum mehr entdecken. ➡ 43

- 10 Gemeinsam mit deiner Clique genießt du den Kaiserschmarrn mit Zucker und Zimt. «Kaiserschmarrn à la mode du Sahara. Sieht aber schön trocken aus!», macht euch ein dicker deutscher Tourist an und lacht über seinen Scherz wie ein Irrer. Doch ihr lasst euch den Genuss nicht verderben.

Nach diesem Festschmaus macht ihr euch nun auf, die Souvenirshops zu erkunden und für den Aufenthalt in Wien einige nützliche Kleinigkeiten einzukaufen. ➡ 22



- 11 Hier im Selbstbedienungsrestaurant geht es hektischer und geschäftiger zu und her als bei eurem Mittags-Imbiss in der Paznauner Bauernstube. Doch das Treiben hier ist dir nicht gar so fremd und der feine Geruch nach Pommes Frites heimelt dich schon beinahe an.

- Du kratzt deine letzten Euros im Portemonnaie zusammen und genehmigst dir eine Portion Pommes. ➡ 30
- Du hast schon eingekauft und bist nun pleite. «Wenn ich nur ein Eintrittsbillet zu einem Goldesel hätte», denkst du verzweifelt. ➡ 22
- Du hast genug gegessen und sparst dir deine Euros lieber für etwas Sinnvolleres. ➡ 36

12 Beim Eingang zur Raststätte bleibst du stehen und blickst etwas traurig zurück zum Toyota-Bus. Dort stehen die Kinder zwar noch immer um den Bus herum, doch mittlerweile haben sie begonnen miteinander zu sprechen und zu lachen. Plötzlich fühlst du dich so ziemlich allein.

- Das Allein-Sein ist dir so ziemlich egal. «Wenn ich alleine bin, kann mich auch niemand ärgern!», sagst du trotzig zu dir und stösst energisch die riesige Eingangstüre der Raststätte auf. ➡ 4
- «Eine coole Clique wäre schon was!», gibst du dir ehrlich zu, drehst dich um und gehst zurück zu den Kindern beim Bus. ➡ 6

13 Du betrittst den Milser-Stadel, einen grossen Konzertsaal. «Wahnsinn!», raunst du deinen Freunden zu. «In wenigen Wochen werden wir ausgebildete Music-Stars sein, und als Finalisten von DSDS in solchen und in noch viel grösseren Sälen auftreten. Ich werde ganz kribblig bei diesen Gedanken!», erklärst du verträumt. «Doch zuerst müssen wir nach Wien», meint Alpha 2 ganz realistisch und zieht euch wieder hinaus in Richtung Geschäfte und Shops. ➡ 22



- 14 Du hast also bemerkt, wie mühselig es sein kann ohne Freunde. Und da ihr nun während den nächsten zwei Wochen eng miteinander leben und lernen werdet, findest du es nun doch ratsam, dir einige besonders dicke Freunde auszusuchen. Deshalb beschliesst du, drei Kinder besonders nah an dich zu binden. Bei der Auswahl achtest du darauf, dass sie genau die besonderen Fähigkeiten aufweisen, welche du für das bevorstehende Abenteuer in Wien als besonders nützlich erachtest.

Da ihr eure Reise etwas interessanter gestalten wollt, nennt ihr eure Clique «Geheimbund der Schwarzen Nachtigall». Und ihr alle gebt euch einen Decknamen. Du bist Alpha 1, deine Freunde Alpha 2 bis Alpha 4.

- Gemeinsam mit deiner Clique bestellst du den Kaiserschmarrn mit Zwetschengenkompott. Nach diesem Festschmaus macht ihr euch nun auf, die Souvenirshops zu erkunden und für den Aufenthalt in Wien einige nützliche Kleinigkeiten einzukaufen.

⇒ 22

- 15 Hier in «Trenkwalders Erinnerungen» befindest du dich nun in einem wirklich klassischen Souvenirshop. Viele der Artikel, die hier zum Verkauf angeboten werden, kennst du jedoch schon aus anderen ähnlichen Geschäften. «Da erinnert sich wohl auch der Ladenbesitzer an seine Anfangsjahre als Souvenirverkäufer», lacht Alpha 2 und zeigt auf das alte Männlein hinter der Kasse.

- Ihr lasst euch durch die vielen Ladenhüter nicht abschrecken und sucht nach einem passenden Souvenir. ➡ 5
- «Diese Ramschwaren stimmen mich ganz depressiv. Nichts wie raus hier!», flüsterst du deinen Freunden zu. ➡ 22
- Ihr habt schon etwas gekauft und habt kein Geld mehr. Weshalb hier also beim Shoppen Zeit verlieren? ➡ 41

16 «Eine Jause ist hier in Tirol ein Imbiss oder ein Zvieri», fügt der Mann an und setzt sich mit dir in einer Ecke der Gaststube an einen riesigen Tisch. Du sitzt auf einer Holzbank und lehnst dich an einen grünen, wohlig warmen Kachelofen an. Nach und nach erscheinen immer mehr Kinder, bis die ganze Reisegesellschaft um den Holztisch herum Platz genommen hat.



Nun erscheinen drei Kellnerinnen, jede in ein andersfarbiges, bunt geblühtes Dirndl gekleidet, und tragen Holzplatten und Brotkörbchen auf, welche mit Semmeln, Brezeln, Laugenstangen, Sauerteig-Brötchen und Zuckergebäck gefüllt sind. Die Holzplatten quellen förmlich über, denn sie sind mit Speck, Wurst, Käse und Früchten reichlich beladen.

«Mahlzeit!», brummt euer Reiseleiter und steckt sich eine Wurst gleich ganz in den Mund. Dein entsetztes Staunen beantwortet er, während er genüsslich weiterkaut. «Das ist eine Kaminwurzerl. Solch kleine Würste beiss ich gar nie an. Die wandern immer ganz in meinen Schlund. Und ihr solltet es auch so machen! Greift kräftig zu, bis Wien ist es noch weit.»

Während dem du ebenfalls hungrig und voller Appetit nach den deftigen Würsten und Speckstücken greifst, siehst du dich am Tisch etwas um. Die Kinder-schar gefällt dir immer besser und deine Vorfreude auf dieses einmalige Abenteuer wächst mehr und mehr.

«So!», erklärt euer Reiseleiter zufrieden und wischt sich mit einer rot karierten Stoffserviette die Mundwinkel ab, «zum Nachtisch erhält ihr Kaiserschmarrn. Immer zu viert zusammen teilt ihr euch eine Portion, denn die sind sonst viel zu gross. Ihr könnt wählen, welche Beilage ihr dazu mögt.

- Du und deine Clique, ihr wählt Apfelmus. ➡ 3
- Du magst am liebsten Zwetschgenkompott und auch deine Clique mag das. ➡ 7
- Für dich und deine Clique genügen Zucker und Zimt zum Kaiserschmarrn. ➡ 10
- Du hast noch keine Freunde. ➡ 14

- 17 Mit einem kräftigen Griff packt er plötzlich links und rechts je zwei von euch unter seine riesigen Arme und trägt euch mit sich fort. Hinter euch tritt die schreiende Kleine mit dem tropfnassen Teddy. Wie der wuchtige Beschützer hat auch sie ihren Teddy unter den Arm geklemmt. Ihr gebt alle ein jämmerliches Bild ab.

Doch einige japanische Touristen scheinen das nicht im selben Masse zu denken. Im Gegenteil! Euer trauriges Dasein gefällt ihnen, weshalb sie euch von allen Seiten knipsen und filmen, hundertfach!

Zu eurem Glück scheint sich der Mann langsam zu beruhigen. Offenbar weiss er nicht, wohin er sich mit seiner besonderen Fracht wenden soll. Deshalb trägt er euch quer über den Parkplatz und schmeisst euch mit einem kräftigen Tritt in den Allerwertesten in eine Blumenrabatte. «Vergreift euch ja nie mehr an meiner kleinen Schwester!», faucht er euch an und verschwindet dann.

- Euch steckt der Schreck noch tief in den Knochen. Auf dem Parkplatz sucht ihr nach dem Toyota-Bus, denn nun habt ihr genug gesehen von der Autobahnraststätte Trofana Tyrol. ➡ 41
- «Nochmals Glück gehabt!», lachst du deinen Freunden zu und rappelst dich aus den Blumen hoch. «Und wohin gehen wir nun?», lacht auch Alpha 3 schon wieder recht entspannt. ➡ 22

- 18 Ihr schliesst reflexartig eure Augen, denn in diesem Geschäft glitzert und glänzt, funkelt und schillert es so, wie ihr es noch nie erlebt habt. In Swarovskis Kristallwelt werden Kristalle angeboten, welche in tausenden Formen als Schmuckwaren, Nippsachen oder Gebrauchsgegenständen zum Verkauf angeboten werden.

Durch geschickte Ausstellung, mit unzähligen versteckten Halogenlämpchen beleuchtet, entsteht in diesem Geschäft eine Glamourwelt, deren Faszination sich niemand entziehen kann. Auch ihr nicht! So berät ihr, bei Swarovski etwas als Erinnerung an dieses Abenteuer zu erstehen.

- «Lasst euch durch den Glanz hier nicht blenden. Das ist alles gewöhnliches Fensterglas und ihr seht keinen einzigen Edelstein», rätst du deinen Kollegen. ➡ 85
- Ihr habt durch eine clevere und mutige Tat auf dieser Reise immer genügend Geld in der Tasche. ➡ 51
- Ihr müsst alle Euros zusammensuchen, um so einen genügend grossen Geldbetrag zusammenzubekommen. ➡ 76
- Ihr habt eure Euros schon zusammengekratzt und damit etwas Kleines eingekauft. Nun seid ihr blank. «Wenn ich nur ein Eintrittsbillet zu einem Goldesel hätte», denkst du verzweifelt. ➡ 64

- 19 Ihr begeben euch in den 1. Stock zu den Hotelzimmern. Doch weit kommt ihr nicht. Beim Treppenaufgang steht ein Security-Mann von unglaublicher Länge und neben der Treppe befindet sich eine grosse Réception, welche von einer sehr attraktiven blonden Frau besetzt ist.

Als ihr gerade zum «Sturm durch die Mitte» ansetzen wollt, kommt ein überaus freundlich lächelnder Herr im Anzug die Treppe runter gelaufen. An seiner Brust heftet ein Metallschild. «Direktor» könnt ihr darauf lesen.

Du bemerkst ganz richtig: Ohne Duell kommt ihr nicht zu den Hotelzimmern. Mit wem wollt ihr euch einlassen?

- Mit dem 2 m Body-Guard? ➡ 66
- Mit der hübschen Blondine? ➡ 50
- Mit dem freundlichen Direktor? ➡ 44

- 20 Leider reicht euer Geld nur für eines der ganz kleinen Tiere. Die sind zwar ebenfalls sehr süß, können aber weder selbständig laufen noch Töne machen. Ihr kauft einen Hund mit Plüschfässchen um den Hals, obwohl ihr denkt, dass der wohl kaum in einen Souvenirshop in Tirol passt.

Danach geht ihr weiter. ➡ 22

- 21 Hier im Tankstellen-Shop gibts nur den üblichen Mix aus Kaugummi, Fertigbackbrötchen, Schokostengeln und Wurstwaren zu kaufen. Für euch ist leider nichts Passendes dabei. Dennoch schaut ihr euch um und entdeckt dabei im Kaffee-Corner vier dunkel gekleidete Herren, die scheinbar gelangweilt herumstehen, dabei aber sehr nervös wirken. Der eine spielt unablässig mit einem Autoschlüssel, der andere wippt mit dem linken Knie auf und ab, sodass sein ganzer Körper zittert und der dritte hat schon den halben Kartonbecher seines leer getrunkenen Espressos aufgeknabbert.
- Diese Typen interessieren euch nicht. Ihr geht weiter zu den anderen Shops im Trofana Tyrol. ➡ 22
 - Eure Neugierde ist geweckt und ihr versucht ein Gespräch zu beginnen. ➡ 92



22 Wähle eine Nummer aus dem Bild oder unten aus der Liste.



- | | | |
|--|---|-----|
| • Eingangshalle | ⇒ | 25 |
| • Prospekte & Informationstafeln | ⇒ | 2 |
| • Kinderhort & Spielparadies bei Sissy | ⇒ | 29 |
| • Swarovskis Kristallwelt | ⇒ | 18 |
| • Speckkeller | ⇒ | 116 |
| • Tiroler Dorfladen | ⇒ | 27 |
| • Milser-Stadel | ⇒ | 13 |
| • Hotelzimmer | ⇒ | 19 |
| • Susis Plüschwelt | ⇒ | 33 |
| • Resls Dirndl-Power | ⇒ | 32 |
| • Harrys crazy T-Shirt-Shop | ⇒ | 24 |
| • Paznauner Bauernstube | ⇒ | 9 |
| • Selbstbedienungsrestaurant | ⇒ | 11 |
| • Souvenirshop «Trenkwalders Erinnerungen» | ⇒ | 15 |
| • Tankstellen-Shop | ⇒ | 21 |
| • Parkplatz bei der Tankstelle | ⇒ | 98 |

23 Hinten in der Ecke beim grossen Kachelofen ist euer Tisch schon wieder sauber aufgeräumt. Ein Mann sitzt alleine vor einer Tasse Kaffee. Beim Nähertreten bemerkst du, dass es euer Fahrer ist. Er wartet hier offenbar, bis ihr eure Pause beendet habt und bereit seid für die Weiterfahrt.

- Du hast keine Lust, dich schon wieder mit ihm zu beschäftigen. ➡ 43
- Du denkst dir, dass die Gelegenheit günstig ist, ihn anzusprechen und etwas Neues über eure Reise zu erfahren. ➡ 59



24 Ihr tretet in ein Geschäft ein, das irgendwie nach Kopierladen und irgendwie wie ein Kleidergeschäft wirkt. «Willkommen in Harrys crazy T-Shirt-Shop», lacht euch ein junger Mann an. Gebannt starrt ihr auf sein T-Shirt, denn da prangt in fetten Lettern der Spruch: Tirol ist mein Idol! Wer einmal hier ist, kommt niemals mehr nach Hause.

Der Spruch weckt in dir düstere Vorahnungen. Dennoch erkundigst du dich, wie viel es kosten würde, wenn du für euren Club der Schwarzen Nachtigallen eigene T-Shirts drucken lassen würdest. Da euch jedoch der genannte Preis viel zu hoch ist, verlässt ihr das Geschäft ohne T-Shirts. ➡ 22



25 Hier wollt ihr euch endlich auf dem Marktplatz, wie die grosse Eingangshalle genannt wird, umsehen. Doch Neues könnt ihr nicht entdecken. Einzig ein Ständer mit Prospekten zu den verschiedensten Freizeitaktivitäten und den schönsten Hotels fällt dir auf.

- Das interessiert dich. Sorgfältig schaust du die Auswahl der aufliegenden Prospekte durch. ➡ 2
- «Kein Interesse!», meinst du gelangweilt und machst dich auf ins nächste Geschäft. ➡ 22

26 Draussen auf dem Parkplatz bemerkst du, dass schon alle Kinder um den Bus herumstehen. Euer Reiseleiter rennt nervös auf das Fahrzeug zu, spricht hektisch in ein Handy und schnauzt dann die wartenden Kinder an: «Wo steckt ihr auch so lange? Ihr benehmt euch wie ein Altersheim auf Kaffeefahrt. Weshalb trödelt ihr nur so lange rum? Nun aber rein mit euch in die flotte Kiste und ab nach Wien!» Mit diesen Worten schubst er einen nach dem andern hinten in den Toyota-Bus.

Schon bald fällt die Schiebetür hinter euch ins Schloss und die Fahrt geht weiter. Wenigstens ist das nervige «Todong, Todong, Todong!» nicht mehr zu hören. Aber dein Sitz ist noch immer unbequem und die Fahrt, die vor dir liegt, noch unerträglich lang.

Das Abenteuer in diesem ersten Band ist für dich vorzeitig beendet. Suche nach einem besseren Ende oder:

Lies weiter in Band 3 «10'000 Gefahren bei DSDS.»

27 Die vielfältigen Auslagen im Tiroler Dorfladen überwältigen dich. Da liegen schön aufgeschichtet zu kleinen Türmen die verschiedensten Würste: Landjäger, Kaminwurzerl, Paprikawurst, Tiroler Hexen, Almwurst pikant, Almwurst mit Käse, Tiroler Wildsalami, Zwergwurzerl, Bergluftstangerln und viele mehr. Daneben liegen die schmackhaftesten Speckstücke zum Kaufe bereit: Tiroler Speck, Schinkenspeck, Bauchspeck, Karreespeck, Schopfspeck, Schulterspeck oder Schinkenspeck-Stifterl.

Oder magst du lieber Käse? Auch da kannst du aus einem reichen Angebot auswählen: Vollmundiger Sennkäse, cremiger Rahmtilsiter, archaischer Steinbeißer, herzhafter Almweichkäse, edler Ziegenkäse, lieblicher Auracher Bio-Schafskäse.

Vielleicht magst du auch nur etwas Brot? Wie wärs mit Schüttelbrot, Roggensauerteigbrot, Mohnflesserl, Almbauernbrot, Sonnenblumenweckerl, Laugenbrezerl, Kaisersemmel oder Sesamstangerl?

- Habt ihr unbeschränkt Geld zur Verfügung? ➡ 35
- Ihr könnt nur auf einige Euros aus euren Portemonnaies zurückgreifen. ➡ 38
- Ihr habt eure Euros schon zusammengekratzt und damit etwas Kleines eingekauft. Nun seid ihr blank. «Wenn ich nur ein Eintrittsbillet zu einem Goldesel hätte», denkst du verzweifelt. ➡ 22

- 28 Ihr seid euch schnell einig und wählt ein mittelgrosses Murmeltier aus. «Da schau!», erklärt dir Alpha 2. «Wenn man hier auf den Bauch drückt, pfeift es wie ein richtiges Murmeltier.»

Locker zückst du deine EC-Karte und verblüffst damit deine Clique. Ohne Schwierigkeiten tippst du die Geheimzahl ins Zahlterminal ein und bezahlst damit das Murmeltier. Danach verlässt du mit deiner Clique frohgelaunt den Plüsch-Shop und machst dich auf zu weiteren Erkundigungen. ➡ 22



- 29 Hier im Kinderhort trifft ihr auf die gar nicht so glücklich dreinschauende Praktikantin Sissy. «Hab hier schon vier holländische Rotschöpfe, die mir die ganze Bude auf den Kopf stellen. Was soll ich nun noch mit euch anfangen?», meint sie mürrisch.
- Ihr seid gut drauf und wollt Sissy beim Baby-Sitting helfen. ➡ 40
 - Für so was habt ihr keine Zeit und wollt lieber wieder weg. ➡ 22



- 30 «Mh!», lässt du dich verleiten. Und da du eigentlich schon genügend gegessen hast, teilst du gerne. So macht sich der ganze Geheimbund der Schwarzen Nachtigall über Pommes, Ketchup und Mayonnaise her. Danach setzt ihr eure Erkundungstour weiter fort. ➡ 22
- 31 Auf dem Gang durch die Hallen merkst du dir die Geheimzahl auswendig. «65 12 99», sprichst du halblaut vor dich hin, während du den Bancomaten suchst. ➡ 67

- 32 «Resls Dirndl-Powen» steht mit blinkender Leuchtschrift über dem Eingang dieses Geschäftes geschrieben. Doch diese Aufmachung will so gar nicht zur Auslage im Schaufenster und im Laden passen. Dirndl, Trachten, Lodenmäntel, Lederhosen, Haferlschuhe und Schmuckstücke mit Edelweiss und Gamsbart geschmückt so weit das Auge reicht!



«Wenn schon in Österreich, dann aber richtig!», macht euch Alpha 3 Mut und schlägt vor, für jeden von euch ein Dirndl oder eine Lederhose zu kaufen.

- Ihr habt durch eine clevere und mutige Tat auf dieser Reise immer genügend Geld in der Tasche. ➡ 28
- Ihr müsst alle Euros zusammensuchen und so einen genügend grossen Geldbetrag zusammenkratzen. ➡ 20
- Ihr habt eure Euros schon zusammengekratzt und damit etwas Kleines eingekauft. Nun seid ihr blank. «Wenn ich nur ein Eintrittsbillet zu einem Goldesel hätte», denkst du verzweifelt. ➡ 22

33 «Wow! Sind die süß!» Du kannst die Begeisterung von Alpha 2 kaum bremsen. Tatsächlich sind die Hunderte, ja sogar Tausende von Stofftieren in Susis Plüschwelt auch allzu niedlich und zu verführerisch. «Bei unserer langen Abwesenheit von zu Hause kann ein Plüschtier sicherlich nicht unnütz sein», meinst du altklug. Alpha 2 strahlt dich erfreut an: «Genau! Wenn wir traurig sind, haben wir etwas Weiches zum Knuddeln.»

Ihr beschliesst, eines der Plüschtiere zu kaufen.

- Ihr habt durch eine clevere und mutige Tat auf dieser Reise immer genügend Geld in der Tasche. ➡ 28
- Ihr müsst alle Euros zusammensuchen, bis ihr einen genügend grossen Geldbetrag zusammen habt. ➡ 20
- Ihr habt eure Euros schon zusammengekratzt und damit etwas Kleines eingekauft. Nun seid ihr blank. «Wenn ich nur ein Eintrittsbillet zu einem Goldesel hätte», denkst du verzweifelt. ➡ 22



34 «So, jetzt wisst ihr, wie ich mit Teddy-Entführern umspringe», brüllt euch der Riese an. Doch seine Wut ist noch nicht vorbei. An seiner Stirn treten nun immer deutlicher dicke, pulsierende Adern hervor. Die Situation scheint euch vollkommen aus der Kontrolle zu geraten. ➡ 17

35 Ihr packt euch ein riesiges Fresspaket mit Würsten, Speck und Käse zusammen. Einige Flaschen Almdudler dürfen natürlich auch nicht fehlen. «Wer weiss, wann es wieder mal was zu futtern gibt», lacht Alpha 3 und packt noch drei Tiroler Cakes oben auf die Tasche. Danach geht ihr zur Kasse.

Locker zückst du dort deine EC-Karte und verblüffst damit deine Clique. Ohne Schwierigkeiten tippst du die Geheimzahl ins Zahlterminal und bezahlst damit den ganzen Sack Esswaren. Danach verlässt du mit deiner Clique frohgelaunt den Tiroler Dorfladen und machst dich auf zur nächsten Erkundung in einem der Geschäfte im Trofana Tyrol. ➡ 22

36 «Gut gedacht, Alpha 1!», lobt dich Alpha 4. «Die wenigen Euros, die wir noch haben, müssen wir wohlgeplant einsetzen», lässt sich auch Alpha 2 vernehmen. Alpha 3 lacht und meint altklug: «Oder wir erschliessen uns eine neue Geldquelle.»

Gut gelaunt setzt ihr eure Erkundung im Trofana Tyrol fort.

➡ 22

- 37 «So, habe ich euch Ratten endlich alle vier eingekesselt», brüllt euch der Riese an und drängt euch in die hinterste Ecke des engen Souvenirladens. Seine Wut wird anscheinend immer grösser. An seiner Stirn treten nun immer deutlicher dicke, pulsierende Adern hervor. Die Situation scheint euch vollkommen aus der Kontrolle zu geraten. ➡ 17
- 38 Leider reicht euer Geld nur für ein Säcklein mit einigen Kaminwurzeln und 4 Kaisersemmeln. «Man muss auch nicht immer essen», meint Alpha 3 mürrisch. Danach sucht ihr ein weiteres Geschäft auf. ➡ 22



39 «Klar doch!», antwortest du gelassen. «Und ich freue mich schon auf die Fahrt ohne dieses lästige Todong, Todong, Todong.»

Dann setzt du dich zu Bernd und plauderst belangloses Zeug, als eine der Bedienerinnen im Dirndl zu euch tritt und sagt: «Könnte der Herr noch bezahlen? Ich geh dann in die Zimmerstunde.» Bernd zieht lässig eine EC-Karte und streckt sie der Frau entgegen. Doch diese schüttelt nur den Kopf. «Ich nehme leider nur Bargeld oder dann eine Kreditkarte. Aber draussen in der Halle gibts einen Bancomaten.»

Als sich Bernd erheben will, drückt ihn die Frau wieder auf den Stuhl zurück. «Halt halt, hübscher Herr! Das würde Ihnen so passen. Sind Sie hier erst einmal draussen, schwindet ihr Interesse zum Bezahlen wie ein Schneeball an der Sonne. Sie bleiben schön hier und ihre kleine Freundin, oder ist das ein Junge?», schaut dich die freche Göre musternd an. «Auf alle Fälle geht das kleine Ding da zum Bancomat.» Widerwillig muss Bernd auf den Vorschlag eingehen, denn er hat weder eine Kreditkarte noch genügend Euro in der Tasche.

- Du nimmst dir die EC-Karte und gehst nach draussen zum Bancomaten in der Vorhalle. ➡ 31
- Diese Geschichte stimmt dich misstrauisch. Möchten die beiden dir womöglich einen Kartendiebstahl andichten und dich so um die wohlverdiente Reise nach Wien betrügen? ➡ 45

40 Fröhlich hüpfst ihr mit den holländischen Kindern um die Wette, schmeisst Sissy alle verfügbaren Bälle um die Ohren und malt ein riesiges Schwein mit Hörnern und zottigem Schwanz auf die Wandtafel. Als die rot-haarigen Eltern endlich ihre Sprösslinge abholen, wird es ruhiger im Kinderhort und Sissy setzt sich mit einer Tasse Kaffee in den Händen zu euch in die Malecke. Vertraulich beginnt sie mit euch zu plaudern.

- Ihr hört Sissy geduldig zu. ➡ 55
- «Sorry Sissy! Wir haben leider keine Zeit mehr», erklärst du der jungen Frau bedauernd. «Wir müssen weiter.» ➡ 22

41 Draussen auf dem Parkplatz bemerkst du, dass schon alle Kinder um den Bus herumstehen. Euer Reiseleiter geht nervös auf und ab, raucht eine Zigarette und spricht hektisch in ein Handy. Als er dich sieht, beendet er das Gespräch sofort und schnauzt dich an: «Da kommst du ja endlich. Du benimmst dich wie eine alte Oma auf einer Kaffeefahrt. Wo trödelst du nur so lange rum? Nun aber rein mit dir in die flotte Kiste und ab nach Wien!»

Schon bald fällt die Schiebetür hinter dir ins Schloss und die Fahrt geht weiter. Wenigstens ist das nervige «Todong, Todong, Todong!» nicht mehr zu hören. Aber dein Sitz ist noch immer unbequem und die Fahrt, die vor dir liegt, noch unerträglich lang.

Das Abenteuer in diesem ersten Band ist für dich vorzeitig beendet. Suche nach einem besseren Ende oder:

Lies weiter in Band 3 «10'000 Gefahren bei DSDS.»

42 «Ok, Ok! Ich ergebe mich», schnauft der Riese unter euch. Ihr sitzt zu viert auf seinem Bauch und schaukelt bei jedem seiner Atemzüge wie auf einem kleinen Segelschiff. Neben dir steht die Kleine, die jetzt nicht mehr weint, sondern unablässig den nassen Teddy an deinen Kopf hämmert.

«Hör auf, Loreley!», beruhigt der Mann die Kleine. «Die Clique hier hats gut gemacht, drum wird sie auch nicht eingelocht», lacht er über sein eigenes Scherzlein, rappelt sich wieder hoch, nimmt das kleine Mädchen in den Arm und tritt davon.

Auch ihr lacht über diese Geschichte und schaut euch nun weiter in der Raststätte um. ➡ 22

43 Draussen in der Halle gehst du direkt zum Wasserrad, wo du auch schon deine Freunde erspähst.



Du kommst gerade rechtzeitig, denn ohne dich sind die Typen der Schwarzen Nachtigall wirklich nicht zu gebrauchen. Sie haben soeben einem kleinen Mädchen einen Plüschteddy weggenommen und aufs Wasserrad geschmissen. Langsam wird das Schmutziefahrer immer weiter nach oben, immer weiter von dem laut heulenden Teddy-Mami weggespült.

«Schau, dein Teddy hat Spass beim Wasserrad fahren», frotzelt die Schwarze Nachtigall. «Weisst du, das hier ist nämlich ein Europapark für Plüschtiere», hörst du sie beschwichtigend auf das Mädchen einreden. Doch alles Reden nützt nichts, die Kleine schreit wie am Spiess.

«Gewonnen!», jubelt plötzlich Alpha 3 auf, als auf der anderen Seite des Wasserrades der Teddy ins Becken fällt. «Ich habe ja gesagt, dass man sich mit dem Wasserrad transportieren lassen könnte. Ihr könnt mir den gewonnenen Sack Gummibärli gleich dort hinten am Kiosk kaufen», erklärt uns anderen Nachtigallen Alpha 3 genüsslich.

Doch soweit kommts nicht. Denn plötzlich stellt sich uns ein riesiger, unglaublich kräftig gebauter Mann mit tätowierten Unterarmen in den Weg. An sein linkes Bein schmiegt sich die Kleine, die noch immer herzerweichend weint. In der rechten Hand hält der tätowierte Muskelberg den tropfnassen Teddy. «Wer war das?», knurrt er uns vier drohend an.

Du erkennst blitzschnell, dass hier nun eure speziellen Fähigkeiten gefragt sind.

- Du versuchst mit Witz und Humor die Situation zu retten. ➡ 48
- Du vertraust auf eure Kampfkraft. ➡ 52
- Du rechnest mit eurer Intelligenz. ➡ 61

- 44 «Guten Tag Herr Direkton», sagst du möglichst selbstbewusst und reibst dazu deine Hände ineinander, so wie du es schon oft bei Geschäftsleuten beobachtet hast. «Dürfen wir uns vorstellen? Wir sind die angekündigte Testgruppe des Reisemagazins Happy-Sleeping und sollen hier die Matratzen ihres Hotels auf Kindertauglichkeit prüfen.» «Genau», fügt Alpha 3 hinzu, «wir sollen testen, wie hoch sich darauf herumhüpfen lässt.»

Mit diesem geschickten Zug hat Alpha 3 das Humorduell eröffnet. Der Hoteldirektor reagiert ganz witzig mit der Stärke 18. Ihr könnt mit zusätzlichen 10 Punkten starten.

- Ihr gewinnt dieses Duell. ➡ 68
- Ihr verliert dieses Duell. ➡ 82

- 45 «Sollen die doch selber schauen, wie sie diese Geschichte lösen», sagst du zu dir und haust ab. Draussen in der Halle stösst du direkt mit deinen Freunden zusammen, die bereits nach dir gesucht haben. Gemeinsam erkundet ihr weiter das Trofana Tyrol. ➡ 22

46 «Was Klaus?», brummelt der Fahrer vor sich hin. «Wir sind weder per du noch heisse ich Klaus. Was machst du übrigens hier? Magst du nicht wie die anderen Rabauken draussen durch die Geschäfte streifen und dein Taschengeld unter die Leute bringen?»

Offenbar ist euer Reiseleiter ganz glücklich, dass du ihm Gesellschaft leisten willst. Schnell merkst du jedoch, dass du hier nichts Entscheidendes erfahren wirst.

- Das macht dir jedoch nichts. Du bist schliesslich ein anständiger Mensch und kannst den Herrn hier nicht einfach alleine sitzen lassen. ➡ 58
- Du beginnst unruhig auf deinem Stuhl hin und her zu rutschen und benützt die erstbeste Gelegenheit, dich von deinem Gesprächspartner zu verabschieden. Draussen in der Halle triffst du auf deine Freunde und ihr macht euch wieder gemeinsam auf Erkundungstour. ➡ 22

47 Natürlich entbrennt schnell eine wilde Keilerei. Da der Kerl, der sich Kater Karlo nennt, sehr fett ist, bist du ihm mit deiner Geschicklichkeit nicht eindeutig unterlegen. Kater Karlo hat die Kampfkraft 15, du sogar 18. Viel Glück!

- Du gewinnst diesen Zweikampf. ➡ 57
- Deine Kräfte reichen leider nicht. ➡ 62

48 «Wissen Sie, guter Mann!», lächelst du dem wütenden Riesen zu. «Wir dachten,

Es kommt zu einem Humor-Duell. Der Wüterich beginnt bei 15. Ihr habt 10 zusätzliche Punkte.

- Ihr gewinnt das Duell. ➡ 69
- Ihr verliert das Duell. ➡ 65

49 Du gibst die Geheimzahl ein und starrst gebannt auf das Display. ➡ 80

50 «Entschuldigen Sie bitte, gute Frau!», sprichst du die Rezeptionistin an. Ich habe oben im Zimmer meiner Eltern mein Handy liegen lassen. Können Sie mir schnell den Schlüssel geben?» Die Blondine schaut dich an, blättert dann etwas nervös in einem enorm riesigen und dicken Buch und wird butterrot im Gesicht. «Das ist doch ...», murmelt sie verlegen. «Aber bitte, ...», lächelst du.

Schnell entwickelt sich ein Intelligenz-Duell. Die Blondine startet mit 12. Du kannst zu deinen 8 Punkten in diesem Duell noch die Werte deiner Clique dazuzählen.

- Du gewinnst dieses Duell. ➡ 71
- Du verlierst dieses Duell. ➡ 78

- 51 Ihr schaut euch im Geschäft um und entscheidet euch dann für eine Nippfigur. Sie stellt ein Rentier – oder doch eher eine Kuh? – im Nikolausgewand dar und soll laut Angaben auf dem Preisschild weihnachtliche Stimmung in jeder Situation verbreiten. «Wir hätten dann gerne einmal diese Santa Mo», strahlst du eine junge Verkäuferin an.



Santa Mo

LIMITED EDITION 2011

Locker zückst du dort deine EC-Karte und verblüffst damit deine Clique. Ohne Schwierigkeiten tippst du die Geheimzahl ins Zahlterminal und bezahlst damit den Einkauf. Danach verlässt du mit deiner Clique frohgelaunt Swarovskis Kristallwelt und machst dich auf zur nächsten Erkundung in einem der Geschäfte im Tofana Tyrol. ➡ 22

52 Mutig ballst du deine Fäuste und trittst dann überraschend mit dem linken Fuss gegen das Schienbein des Mannes. Wie geplant entwickelt sich nun eine wilde Balgerei. Der Hüne von einem Mann vor euch hat die Kampfkraft 20, ihr könnt zusätzlich zu euren Werten noch mit 10 Punkten rechnen, da ihr das Überraschungsmoment für euch habt.

- Ihr gewinnt das Duell. ➡ 42
- Ihr verliert das Duell. ➡ 34

53 Das unverblühte Grinsen des Mannes, der offenbar auf den Namen Bernd getauft wurde, verunsichert dich. Da machst du dich lieber aus dem Staub. «Tschuldigung, ich geh da mal besser wieder», murmelst du. ➡ 43

54 «Klar, siehst du ja!», brummelt der Fahrer und starrt weiterhin in die trübe Brühe in seiner Tasse. Alle deine Versuche, ein sinnvolles Gespräch zu beginnen, schlagen fehl. Offenbar will der Fahrer alleine sein – und diesen Wunsch erfüllst du ihm gerne. ➡ 43

55 «Seid ihr nicht mit dem komischen Typen im Toyota-Bus gekommen?», will Sissy von euch wissen. Lange schaut sie euch nach dieser Frage an und zeigt ein bekümmertes Gesicht. Dann fügt die Hortnerin beinahe beschwörend hinzu: «Ich tät da nicht mehr einsteigen. Der Kerl ist sicher nicht sauber. Er kommt öfters mal mit einer Schar Kinder hier vorbei, aber zurück fährt er dann immer alleine.» Ohne zu lächeln schaut sie euch mit ihrem stechenden Blick tief in die Augen, zieht ihre Augenbrauen hoch und flüstert geheimnisvoll: «Sissy, frage ich mich jedes Mal, wenn ich ihn sehe. Wo bleiben da die Kinder?»

Mit einem plötzlichen Energieanflug scheucht euch Sissy plötzlich mit ihren Armen weg: «Haut's also ab, wenn ihr könnt. Verdrückt euch in die Berge oder rennt's nach Hause. Aber geht nicht mehr zum Bus, wenn euch euer Leben lieb ist», fügt sie abschließend hinzu.

- Ihr rennt sofort los, ab in die Berge. ➡ 81
- Ihr rennt schnurstracks nach Hause. ➡ 100
- Ihr glaubt Sissy kein Wort. «Die spinnt ja!», flüstert Alpha 4 dir zu. Und im nächsten Geschäft ist Sissy schon vergessen. ➡ 22
- Ihr nehmt Sissys Aussage sehr ernst, könnt jetzt aber nicht einfach abhauen. Ihr beschliesst jedoch, in Zukunft besonders achtsam zu sein. ➡ 95

- 56 Clever, wie die Mitglieder der Schwarzen Nachtigall nun einmal sind, verteilt ihr euch einzeln hinter den Gestellen eines Souvenirladens. Zwischen den Beinen der vielen Touristen hindurch könnt ihr euch viel schneller und geschickter fortbewegen als der massige, kräftige Mann.

«Macht doch was ihr wollt!», hört ihr ihn nach einiger Zeit genervt fluchen. Ihr könnt zwischen den Gestellen hindurch erkennen, wie der Mann das kleine Mädchen auf seine Arme nimmt und sich davonmacht.

Ihr seid nochmals mit einem blauen Auge davongekommen und beschliesst, euch noch weiter im Trofana Tyrol umzusehen. ➡ 22

- 57 «Hau bloss ab!», fauchst du dem frechen Räuber entgegen. «Und such gefälligst einmal einen Waschlöscher auf. Du stinkst nämlich noch erbärmlicher als du aussiehst.»

Mit diesen Worten lässt du Kater Karlo liegen und bringst das Geld zu Bernd. Die EC-Karte vergesst ihr beide. Danach gehst du wieder zu deinen Freunden zurück. Gemeinsam erkundet ihr weiter das Trofana Tyrol. ➡ 22

58 Nach langen, belanglosen Plaudereien über Österreichische Eigenheiten, italienischen Fussball und türkischen Honig schaut der Fahrer plötzlich gestresst auf seine Armbanduhr. «Oh Gott! Wir sollten schon längst weg sein!» Mit diesen Worten steht er ruckartig auf und zieht auch dich mit sich weg aus der Paznauner Bauernstube hinaus ins Freie. ➡ 26

59 Du setzt dich zu eurem Reiseleiter an den Tisch und sprichst ihn an.

- «Entschuldigung, ist dieser Stuhl noch frei?» ➡ 54
- «Hallo Klaus. Ich hätte da mal eine Frage.» ➡ 46
- «Hallo Bernd. Schmeckt dein Kaffee?» ➡ 63

60 «Bingo!», sagst du leise zu dir, als das Feld zur Eingabe des gewünschten Geldbetrags erscheint. Wie von Bernd gewünscht, beziehst du 1000 €. Die EC-Karte steckst du in deine Hosentasche, das Geld hältst du fest in der Hand und steckst sie unter deine Jacke.

Als du dich umdrehst und weggehen möchtest, stösst du mit dem Kopf gegen einen dicken, schwabligen Bauch. Reflexartig schaust du nach oben und blickst direkt von unten in ein fettiges, pickliges und unrasiertes Doppelkinn. Darüber verzieht sich ein hässliches Gesicht zu einem doofen Grinsen. Langsam öffnen sich über dir zwei schwülstige Lippen und lassen zwei Reihen, gelber, brauner bis zum Teil schon schwarzer Zähne aufblitzen.

«Na, du kleine Ratte! Hast wohl soeben den Jackpot aus der Slot Machine da geholt, was? Da wäre es doch eine gute Idee und edle Tat, deinen Gewinn mit einem armen Schlucker wie mir, dem Kater Karlo zu teilen. Ich garantier auch, dass dein Geld bei mir ganz sicher ist und es niemand mehr weiterstehlen wird.» Der dreiste Dieb lächelt dich süß-sauer an und haucht dir gleichzeitig den Geruch von verfaulem Fisch ums Gesicht.

- Der Kerl scheint dir zu übermächtig. Ohne Widerstand zu leisten rückst du dein Geld raus und gehst zurück in die Paznauner Bauernstube. ➡ 75
- «Du kommst mir wie gerufen!», schreist du dem Dicken von unten herauf zu und schlägst ihm deine Faust mit aller Kraft in seinen fetten Bauch. ➡ 47

61 «Wissen Sie, guter Mann!», lächelst du dem wütenden Riesen zu. «Sie kennen sicherlich das Fliehkraftgesetz des berühmten Physikers Theodor Mach-ne-Fliege.» Mit diesen Worten dreht ihr euch blitzschnell um und rast in Windeseile davon.

Bei der nun folgenden Verfolgungsjagd kommt es zu einem Intelligenz-Duell. Der Wüterich beginnt bei 15. Ihr habt zu euren Punkten 10 zusätzliche Punkte.

- Ihr gewinnt das Duell. ➡ 56
- Ihr verliert das Duell. ➡ 65

62 Ein kräftiger linker Haken an dein Kinn lässt dich endgültig wanken. Halb bewusstlos sinkst du zu Boden und musst tatenlos zusehen, wie der Dicke die 1000 € aus deiner Hand zieht und in deinen Taschen nach der EC-Karte grapscht. Endlich verschwindet er lachend mit dem Geld und der Bancomatkarte.

Nach gefühlten 10 Minuten Benommenheit rappelst du dich auf und taumelst in die Paznauner Bauernstube zurück. ➡ 75

63 «Ah, du bist's!», begrüsst dich der Fahrer, der offenbar Bernd heisst, freundlich. Dann lacht er: «Weisst du noch das Metallstück?»

- Du weisst, wovon der Fahrer spricht. ➡ 39

- Du hast keine Ahnung, wie du das komische Gefasel deuten sollst. ➡ 53

64 «Was heisst hier Goldesel?», lacht Alpha 4 auf. «Solche Sachen gibts nur im Märchen. Heute heisst das Bancomat. Du brauchst nur eine EC-Karte und die Geheimzahl dazu, und schon steht dir die Welt offen.»

«Also, machen wir uns auf zur Suche nach einer EC-Karte», muntert ihr euch auf. ➡ 22

65 «He, jetzt werdet ihr auch noch frech?», ereifert sich der Riese noch mehr. An seiner Stirn treten nun immer deutlicher dicke, pulsierende Adern hervor. Die Situation scheint euch vollkommen aus der Kontrolle zu geraten. ➡ 17

66 Locker und scheinbar völlig uninteressiert schleicht ihr euch auf den riesigen Bodyguard zu – und legt dann plötzlich einen enormen Sprint hin. ➡ 89

67 Endlich stehst du vor diesem «Goldesel», wie dein Vater jeweils diese Apparate zum Geldbezug vom eigenen Konto nennt. Du schiebst vorsichtig die Karte ein und folgst den Anweisungen auf dem Bildschirm. Als du aufgefordert wirst, die Geheimzahl einzutippen, wählst du ...

- 65 22 99 ➡ 72
- 651 299 ➡ 60
- 65 20 99 ➡ 49

68 «Haha! Ihr seid witzig!», lacht der Hoteldirektor laut drauflos. «So einen Quatsch habe ich nun wirklich noch nie gehört. Haha!»

Und dann lädt er euch überraschend in sein Hotel ein. «Hüpfen wollt ihr? Ja, das halten meine Matratzen locker aus. Geht oben ins Zimmer 33 und hüpf, bis euch die Puste ausgeht.»

Mit diesen Worten verschwindet der freundliche Herr und euer Weg nach oben ist frei. ➡ 99

69 «Ha, ha! Der ist gut!», lacht der Riese vor euch plötzlich los. «Den muss ich mir merken. Wasserrad-Jumping als neue Trendsportart in Tirol. Ihr seid mir ja witzige Kerle.» Mit diesen Worten schlägt er dir freundschaftlich auf die Schulter und trollt sich davon. Doch dich wirft sein leichter Klaps so heftig nach vorne, dass du beinahe selber aufs Wasserrad gefallen wärst.

Auch ihr lacht über diese Geschichte und schaut euch nun weiter um. ➡ 22

70 «Perfekt!», jubelt ihr, als ihr diesen Kauf abgeschlossen habt. «Und nun weiter auf unserer Erkundung», mahnst du zur Eile, «schon bald müssen wir zurück beim Bus sein. ➡ 22

71 «Ah, endlich! Das muss es sein», erklärt dir die Rezeptionistin verlegen. «Du musst dann das Kind der Familie Würzl aus Günsburg sein. Hier der Schlüssel». Mit diesen Worten reicht sie dir eine Chipkarte, welche dich oben in ein Hotelzimmer einlässt.

«Beim Weggehen hörst du die Blondine weiter vor sich hinmurmeln. «Komisch. Die Würzels haben aber gar keine Kinder angemeldet. ➡ 99

72 Du gibst die Geheimzahl ein und starrst gebannt auf das Display. ➡ 80

73 «So Kids!», spricht euch da die Frau hinter dem Tresen an. Sie steckt in einem wunderschönen Dirndl mit Schürze und weisser Bluse. Da die Frau ziemlich beleibt und ihr Dirndl weit ausgeschnitten ist, quellen ihre Brüste weit aus dem eng geschnürten Oberteil. «Schau nicht so doof!», stösst du ganz verlegen Alpha 3 in die Seite, der die Frau mit grossen Augen anstarrt. «Hier in Tirol laufen viele Frauen so rum.» «Das ist doch ganz normal!», zischt euch beiden Alpha 2 zu.

«Ihr sucht sicherlich ein passendes Geschenk für euren Schatz zu Hause. Da! Nehmts euch jeder ein Halsband mit Edelweiss. Ich schenk es euch. Und erzählt zu Hause von der Power-Resl und euer Papa soll der Mama hier mal ein passendes Geschenk kaufen.» Und dann lacht die Resl drauflos, dass nicht nur ihre riesigen Ohrringe wackeln wie bei einem Erdbeben.

In ein angeregtes Gespräch vertieft, welches ihr immer wieder durch lautes Lachen unterbrechen müsst, sucht ihr das nächste Geschäft auf. ➡ 22

74 Geschickt schleicht sich Alpha 4 im Verlauf des ungleichen Kampfs nah hinter den Security ran und kauert sich direkt hinter ihm auf den Boden. Als dieser einen Schritt rückwärts macht, stolpert er und knallt rückwärts mit seiner ganzen Länge auf den harten Fussboden. Bevor er sich wieder erheben kann, seid ihr schon alle vier am verdutzten Direktor vorbei die Treppe hinaufgestürmt. ➡ 90

75 «Mist!», entfährt Bernd ein wüster Fluch, als du ihm die Situation schilderst. «Jetzt steh ich ganz schön bekloppt da. Die Polizei sollte ich wohl anrufen. Aber das lass ich wohl lieber sein. Das kostet nur Zeit und bringt weiteres Ungemach. Aber Geld bringt mir die Polizei bestimmt keines zurück.»

«Mist!», lässt auch die Bedienung dieses derbe Wort fallen. «Nun kommen Sie mal mit mir mit zum Chef ins Büro. Das kann ja heiter werden!» Mit diesen Worten zieht sie Bernd mit sich fort und beide lassen dich alleine in der Wirtshausstube zurück. ➡ 45

76 Leider reicht euer Geld nur für ein Säcklein mit einigen farbigen Glassteinen. «Man muss auch nicht immer das Schönste haben», meint Alpha 2 mürrisch. Danach sucht ihr ein weiteres Geschäft auf. ➡ 22

77 Leider reicht euer Geld nur für ein kleines Lederhalsband mit Edelweissanhänger. «Man muss auch nicht immer das grösste Ding kaufen!», meint Alpha 3 mürrisch.

- «Genau!», pflichtet ihr anderen ihm bei. «Deshalb lassen wir den Kauf sein. Die paar müden Euros, die wir noch haben, können wir anderswo sicherlich gescheiter verwenden.» Ihr verlässt Resls-Dirndl-Power ohne Anhänger, dafür mit Geld in der Tasche. ➡ 22
- «So schlecht ist der gar nicht!», erwidert du mutig und drängst weiterhin auf den Kauf. ➡ 73

- 78 «Du willst mich wohl veräppeln?», erklärt dir die Rezeptionistin barsch. «Du glaubst wohl, ich sei doof und dämlich, nur weil ich blond bin? Zurzeit sind gar keine Kinder im Hotel gemeldet – und euch vier habe ich hier noch nie gesehen.»

Dann ruft die taffe Blondine einen kurzen, für euch jedoch folgenschweren Satz in Richtung des riesigen Bodyguards. «He Günther, ich habe hier etwas Arbeit für dich!» ➡ 89

- 79 «Perfekt!», jubelt ihr, als ihr diesen Kauf abgeschlossen habt. «Und nun weiter auf unserer Erkundung», mahnst du zur Eile, «schon bald müssen wir zurück beim Bus sein.» ➡ 22

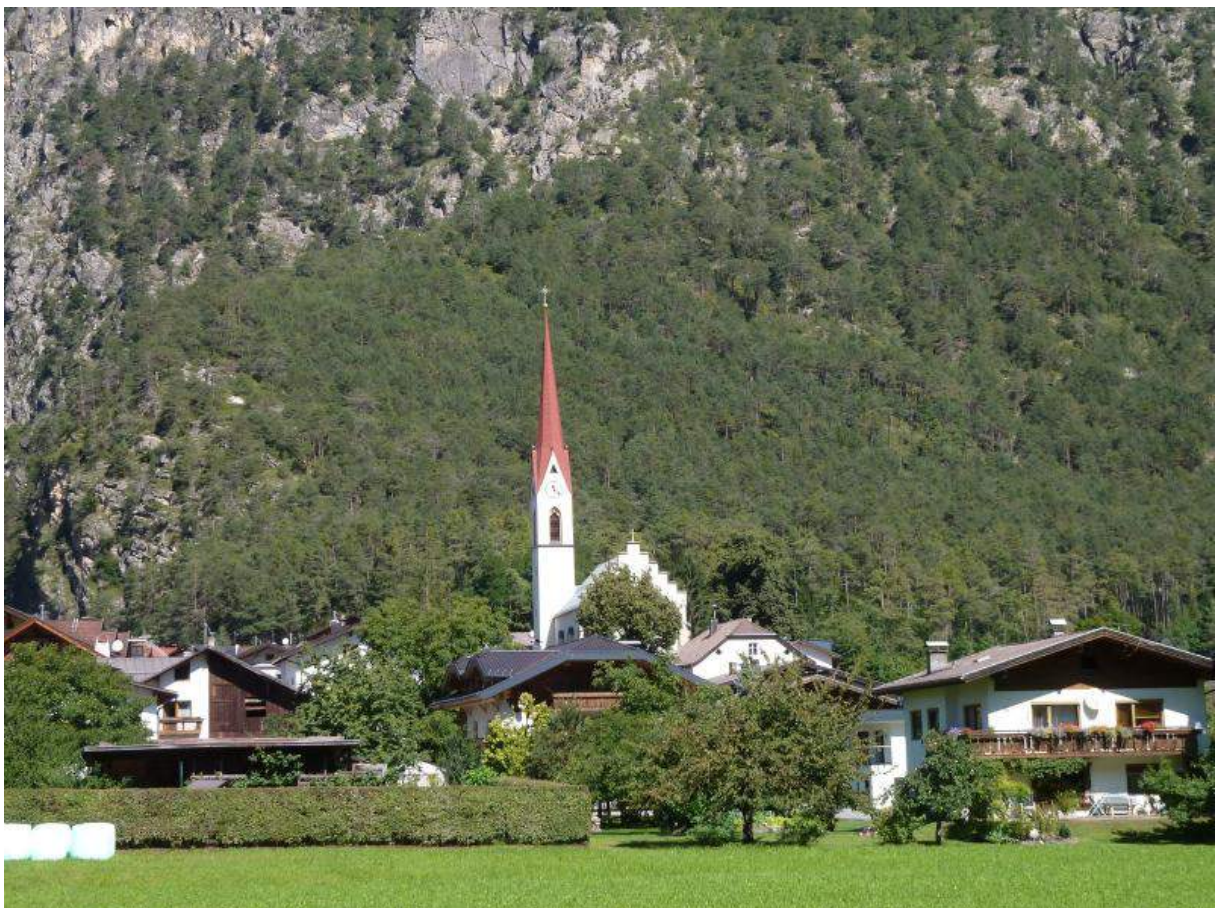
- 80 «Schwupps!» Kaum hat du realisiert, was hier geschieht, ist deine Karte schon vollends im Bauch des Bancomaten verschwunden. «Wenden Sie sich bitte an Ihre Bank», kannst du auf dem Display lesen. «Sie haben leider zum dritten Mal eine falsche Geheimzahl eingetippt.»

«Das stimmt gar nicht!», schreist du den Automaten an. «Das war mein erster Versuch!» Doch über solche Fragen lässt sich mit einem Bancomaten schlecht streiten. Missmutig und ängstlich trottest du zurück in die Paznauner Bauernstube.

«Mist!», entfährt Bernd ein wüster Fluch, als du ihm die Situation schilderst. «Ich habe mich ja heute Morgen auch schon zweimal vertippt.»

«Mist!», lässt auch die Bedienung dieses derbe Wort fallen. «Nun kommen Sie mal mit mir mit zum Chef ins Büro. Das kann ja heiter werden!» Mit diesen Worten zieht sie Bernd mit sich fort und beide lassen dich alleine in der Wirtshausstube zurück. ➡ 45

- 81 In wilder Panik hetzt ihr aus der Raststätte in den Park hinaus, klettert über einen hohen Zaun und erreicht bereits atemlos das kleine Dorf Mils. Von dort macht ihr euch auf durch die wilde Larsennschlucht und kraxelt mühsam bergwärts.



Nach einem mehrstündigen Aufstieg setzt ihr euch endlich erschöpft und ziemlich ratlos nieder. Da wendet sich Alpha 4 an dich: «So eine doofe Idee. Alleine, ohne Essen, Getränke und Schlafsäcke sind wir in den Bergen völlig verloren. Ich kehre um. Wer kommt mit?» Alpha 2 und Alpha 3 sind sofort fürs Umkehren. Du jedoch bleibst stur und stimmst fürs Ausharren und Weiterkraxeln. Schnell entbrennt ein heftiger Streit. Deine Freunde wehren sich mit Händen und Füßen, mit Witz, Intelligenz und leider auch mit Schlagkraft. Du hast die Kampfkraft 20, deine Freunde können mit allen Werten aus ihren Fähigkeiten rechnen.

- Du gewinnst das Duell ⇒ 102
- Du verlierst das Duell. ⇒ 111



82 «Was soll der Quatsch?», fährt euch der nun gar nicht mehr so freundliche Herr an.

Schliesslich ruft er einen kurzen, für euch jedoch folgenschweren Satz in Richtung des riesigen Bodyguards. «He Günther, ich habe hier Arbeit für dich!»

⇒ 89

83 Du wartest, bis die Datei endlich auf deinem Handy angekommen ist. Zufrieden, ein wichtiges Indiz gefunden zu haben, begibst du dich mit deinen Freunden wieder zurück zur Erkundung der Raststätte.

⇒ 22



84 Mit seinen riesigen Pranken bekommt der Security je zwei von euch gemeinsam am Kragen zu packen und trägt euch wie vier erlegte Kaninchen mit sich davon. In dieser erbärmlichen Lage nützt euch auch euer Schreien und Zappeln nichts. Unbeeindruckt davon schreitet der Bodyguard mit euch durch die Eingangshalle, direkt aufs Kinderparadies zu.

«Da schau, Sissy! Pass gut auf die Rackers hier auf.» Mit diesen überraschend freundlichen Worten stösst er euch grob ins Kinderparadies und bevor ihr auf dem harten Boden aufschlägt, ist er schon wieder verschwunden. ➡ 29

85 «Gut gebrüllt, Löwe!», lacht dir eine junge Frau im eleganten Blazer freundlich zu. «Doch das ist nur die halbe Wahrheit. Was ihr hier seht, ist feinstes Kristallglas. Zum Kunstwerk werden die Waren hier aber durch die Technik des Schleifens. Stellt euch nur vor: Noch vor 150 Jahren haben Tiroler Bauern als Nebenjob solche Schmucksteine in Handarbeit hergestellt. Das ist doch faszinierend zu wissen.» Dann steckt sie euch jedem einen funkelnden Kristall zu und meint lässig: «Hier ein kleines Werbegeschenk. Damit ihr mich nicht vergesst.» Ihr packt die Kristalle ein und sucht ein weiteres Geschäft auf. ➡ 22

86 «Perfekt!», jubelt ihr, als ihr diesen Kauf abgeschlossen habt. «Und nun weiter auf unserer Erkundung», mahnst du zur Eile, «schon bald müssen wir zurück beim Bus sein. ➡ 22

87 Als ihr ins Zimmer stürmt, liegt ihr schon bald auf dem Boden. Euer ungestümes Poltern und Rütteln an der Türe ist natürlich auch euren Gegnern nicht entgangen. Sie konnten sich so sorgfältig auf euren Empfang vorbereiten. Nun steckt ihr unglaublich in der Klemme.

«Lass die verschwinden!», raunt die ehemals so wütende Stimme einem jungen Kerl ins Ohr. Nun erkennt ihr auch, weshalb euch vorhin die eine Stimme so bekannt vorkam. «Das ist ja unser Fahrer!», raunt ihr euch entsetzt zu. Doch nun fehlen euch die Zeit und die passende Gelegenheit, um aus dieser Erkenntnis den entsprechenden Nutzen zu ziehen.

Gemein lächelnd packt euch der Fahrer und setzt euch eine Spritze in den Unterarm. Ihr werdet ruhig, schläfrig und willig wie ein Opferlamm, das zur Schlachtbank geführt wird. Ohne Widerstand zu leisten, trottet ihr dem Fahrer nach und setzt euch draussen in den Toyota-Bus. ➡ 94

88 «Was hätten die Herrschaften den gern?», spricht euch die Frau hinter dem Verkaufstisch an. Sie steckt in einem wunderschönen Dirndl mit Schürze und weisser Bluse. Da die Frau ziemlich beleibt und ihr Dirndl weit ausgeschnitten ist, quellen ihre Brüste weit aus dem eng geschnürten Oberteil. «Schau nicht so doof!», stösst du ganz verlegen Alpha 3 in die Seite, der die Frau mit grossen Augen anstarrt. «Hier in Tirol laufen viele Frauen so rum.» «Das ist doch ganz normal!», zischt euch beiden Alpha 2 zu.

«Wir möchten uns gerne neu einkleiden!», erklärt ihr scheu und gehemmt. Doch die Resl nimmt euch diese Scham schnell und lässt euch nach und nach Dirndls, Blusen, Lederhosen und Haferlschuhe probieren, bis ihr nach kurzer Zeit perfekt eingekleidet seid.

«Ihr seht aus wie die Tiroler Bergspatzen. Könnt ihr auch so schön jodeln wie diese?», fragt sie keck. Und dann lacht die Resl drauflos, dass nicht nur ihre riesigen Ohrringe wackeln wie bei einem Erdbeben.

Locker bezahlst du mit Bernds EC-Karte. In ein ange-regtes Gespräch vertieft, welches ihr immer wieder durch lautes Lachen unterbrechen müsst, sucht ihr das nächste Geschäft auf. ➡ 22

- 89 Bevor ihr euch jedoch in Sicherheit bringen könnt, hat euch der zwei Meter hohe Sicherheitsmann bereits alle Vier im Schwitzkasten. So schnell gebt ihr euch jedoch nicht geschlagen. Ihr zappelt, kneift ihm in den Bauch, schlägt wild um euch und kräht wie die Wilden drauflos. Schliesslich habt ihr auf eurem Schulhof so einiges gelernt. Alpha 3 bekommt sogar das kleine Ringlein am linken Ohr des Bodyguards zu fassen und zieht einmal kräftig daran. Die Wirkung ist überwältigend!

Es kommt zu einer wüsten Balgerei, in deren Verlauf ihr den einen oder andern Hieb oder Schlag wegstecken müsst. Der Bodyguard kämpft mit der Stärke 20. Ihr könnt zusätzlich zu den Werten der Clique 10 Punkte verbuchen.

- Ihr gewinnt das Duell. ➡ 74
- Ihr verliert das Duell. ➡ 84

90 Oben im Korridor ist euch das Glück hold. Ein Zimmermädchen hat unbeabsichtigt eine der Zimmertüren offenstehen lassen. Ihr huscht in das leere Zimmer – und schon hört ihr draussen den Bodyguard, den Hoteldirektor und die Blondine von der Rezeption fluchend und nach euch suchend am Zimmer vorbeirennen.

Ihr seid vorerst in Sicherheit.

⇒ 99



91 «Klar, kann ich machen», lächelt Sissy dir zu. «Gib mir einfach deine Nummer.»

⇒ 83

92 Die vier Herren zeigen sich sehr zugeknöpft. Um ein Gespräch beginnen zu können, benötigt ihr euren ganzen Witz und Humor. Beim nun folgenden Duell starten die Herren mit der Wertung 15. Ihr könnt zusätzlich zu euren 10 Punkten weitere 10 Punkte addieren.

- Ihr gewinnt das Duell. ➡ 118
- Ihr verliert das Duell. ➡ 96

93 «Perfekt!», jubelt ihr, als ihr diesen Kauf abgeschlossen habt. «Und nun weiter auf unserer Erkundung», mahnst du zur Eile, «schon bald müssen wir zurück beim Toyota-Bus sein. ➡ 22

94 Nach einer holprigen Fahrt auf engen Strässchen weit in die Berge hinauf, parkt der Toyota-Bus auf einem Kiesplatz bei einem einsam gelegenen Stausee. Ihr folgt dem Fahrer auf die Staumauer hinaus.

«Ihr wisst schon zu viel – und das ist nicht gut für unser Geschäft!», meint er beinahe entschuldigend, als er eure Füße zusammenbindet und mit einem schweren Stein beschwert. Danach stösst er euch, einen nach dem andern, von der Staumauer in den See.

«Vielleicht wäre eine subtilere Ermittlung doch besser gewesen», denkst du, noch immer von der Spritze benebelt, als das eiskalte Wasser über deinem Kopf zusammenschlägt und dein Abenteuer frühzeitig beendet.

95 «Ich habe auch Beweise für meine Befürchtungen», führt Sissy ihre Plauderei nun doch weiter. «Er trifft sich hier oft mit einem komischen, pickligen Typen.» Dann zückt sie ihr Handy. «Ich habe die beiden auch schon fotografiert. Mir ist halt oft langweilig, da ich meistens alleine hier im Hort rumsitze», meint sie entschuldigend.

Dieser Beweis scheint dir wichtig zu werden.

- Du verlangst Sissys Handy. ➡ 101
- Du verlangst einen Print des Bildes. ➡ 110
- Du möchtest ein MMS auf dein Handy. ➡ 91

96 «Mafiosi nennt ihr uns?», schreit der eine wutentbrannt. «Wartet nur Früchtchen!», brüllt der andere ungeniert durch den Shop. «Euch treiben wir eure Flausen schon aus!» Mit diesen Worten stürzen die beiden Männer auf euch los. ➡ 112

97 In dieser ausweglosen Situation, praktisch immer bewusstlos und am ganzen Körper zerschunden und zerschlagen, kannst du dir nicht mehr selber helfen.

Nach einigen qualvollen Tagen und noch qualvolleren Nächten ist es endlich vorbei. Hier endet nicht nur dein Abenteuer!

Viele Jahre später werden sich einige Rettungskräfte und Gerichtsmediziner den Kopf darüber zerbrechen, wie ein so junger Mensch in gewöhnlicher Strassenkleidung, ohne Rucksack und Bergschuhe, in eine so abgeschiedene Bergwelt geraten konnte.

98 Auf dem Parkplatz der Tankstelle ist wie üblich an solchen Orten ziemlich viel los. Besonders ins Auge stehen dir zwei schwarze Limousinen, welche mit offenen Fahrertüren und laufenden Motoren etwas abseits parkiert stehen. Von den beiden Fahrern ist nichts zu sehen.

- Du denkst dir bei dieser Situation nichts Besonderes. «Ich habe in der Raststätte auch noch zu wenig erfahren», entschuldigst du dich vor dir selber und gehst deshalb wieder hinein, um weitere Geschäfte aufzusuchen. ➡ 22
- Die offenen Autos und die fehlenden Fahrer laden dich geradezu zum Handeln ein. Du weißt genau, was los ist und was nun zu tun ist. ➡ 114

99 Ihr schaut euch zufrieden im Hotelzimmer um und stürzt euch dann mit einem wilden Schrei auf das riesige Doppelbett. Schon bald fühlt ihr euch in all den Kissen und Decken wie in einer wohlig weichen Hüpfburg. Immer höher und wilder werden eure Sprünge, immer ausgelassener und fröhlicher euer Spiel. Doch dieses wilde Treiben hat ein jähes Ende, als ihr von nebenan ein wütendes, beinahe hysterisches Kreischen vernehmt.

- Neugierig pirscht ihr euch nahe an das Schlüsselloch der Verbindungstüre zum Nachbarzimmer an. ➡ 113
- Der Streit ist euch egal. Schliesslich lauschen anständige Menschen nicht an Wänden und Türen in Hotels. ➡ 106

- 100 Du begibst dich mit deinen Freunden auf einen tagelangen und sehr anstrengenden Marsch quer durch die Alpen, ihr überquert den Arlberg und das Land Vorarlberg bis ihr im Rheintal wieder in der Schweiz ankommt. Doch auch von hier ist es noch sehr sehr weit bis nach Hause.

Als du dich endlich total erschöpft auf dein Bett fallen lässt, überkommt dich die grosse Enttäuschung. So hast du dir deinen Wettbewerbsgewinn gar nicht vorgestellt. Auch aus dem Abenteuer, welches der Beginn dieser Geschichte versprochen hat, ist nichts geworden.

Enttäuscht und traurig über dich und deinen fehlenden Mut macht sich die Erkenntnis in dir breit: Wer davonrennt, statt sich den Gefahren und Risiken der Welt zu stellen, wird nie etwas Spannendes erleben.

- 101 «Spinnst du?», lacht Sissy überrascht. «Glaubst du, ich geb mein Handy weg? Aber du kannst mir deine Nummer geben, dann sende ich dir eine MMS mit dem Bild. ➡ 83

- 102 Widerwillig folgen dir deine Freunde bergwärts. Das Murmeln, Motzen und Fluchen hinter dir wird mit der Zeit leiser, bis es endlich ganz verstummt. Als du dich endlich wieder einmal umdrehst, ist niemand mehr hinter dir. Deine Freunde sind abgehauen.

- Du gehst stur und alleine weiter. ➡ 119
- Auch du drehst um. ➡ 108

103 Wer alleine und erst noch ohne Proviant und Ausrüstung unvorbereitet in eine ihm unbekannte Bergwelt zieht, wird vergebens auf ein Wunder hoffen. ➡ 97

104 Den ersten Angriff der Männer könnt ihr problemlos parieren, in dem ihr flink zur Seite hechtet und euch hinter einem Gestell in Sicherheit bringt. Doch für die Fortsetzung dieses Kampfes seid ihr nun, am Boden liegend und ineinander verkeilt, in einer sehr schlechten Position. Die beiden Männer haben zusammen die Kampfkraft 18, euch bleiben nur die ursprünglichen Stärken für Kampf.

- Ihr gewinnt das Duell. ➡ 109
- Ihr verliert das Duell. ➡ 117

105 «Wir sind Kids vom WWF und auch Jugendaktivisten von Greenpeace. Deshalb sind für uns alle Mafiosi und Verbrecher, die ihre Stinkkarren unnötig vor sich hin tuckern und die Luft verpesten lassen. Entschuldigt unsere Wut, die ist nicht persönlich gegen sie, sondern einzig für unsere geliebte Natur, die Bäume, die Tiere, die Meere, die ...» Den beiden Kerlen bleibt vor so viel kindlichem Mut der Mund weit aufgesperrt stehen. Nach einigen Sekunden verbeugen sie sich plötzlich leicht vor euch und murmeln. «Entschuldigt bitte! Ihr habt ja Recht. Wir stellen gleich die Motoren ab – vielleicht – oder so – wär zumindest eine Idee!», murmeln sie wirres Zeug durcheinander.

Belustigt über euren überraschenden Erfolg lässt ihr die beiden stehen und macht euch weiter auf eure Erkundungstour. ➡ 22

106 Ihr hüpfst froh und vergnüglich weiter auf dem grossen Doppelbett herum, bis euch die Puste endgültig ausgeht. Zufrieden lasst ihr euch in die weichen Betten fallen. Unbelastet von den Wirren dieser Welt, den bösen Absichten finsterner Menschen und den Machenschaften geldgieriger Musikproduzenten genießt ihr weiterhin euren Aufenthalt in der Raststätte Trofana Tyrol. ➡ 22

107 In den nächsten Tagen erlangst du immer wieder kurz das Bewusstsein. Doch der brennende Durst, die unerträglichen Schmerzen und die Angst, hier nicht mehr rechtzeitig gefunden zu werden, lassen dich immer wieder in die Bewusstlosigkeit fliehen.

Mittlerweile ist der Akku deines Handys für einen Notruf zu schwach. Die Wärmebildkamera des Rettungshubschraubers kann dich unter dem Felsen nicht erkennen und in dieses abgelegene Tal kommt höchstens alle paar Jahre ein Mensch. Deine Lage wird zunehmend kritischer. Jetzt kann dir nur noch ein Wunder helfen.

- Du hoffst auf ein Wunder. ➡ 103
- Weshalb Wunder? Du hilfst dir selber. ➡ 97

108 Nach einem wilden Galopp abwärts holst du deine Freunde endlich ein. «Willkommen im Club der Einsichtigen», begrüsst dich Alpha 2 schnippisch, doch Alpha 3 klopft dir erleichtert und aufmunternd auf die Schulter. ➡ 111

109 Trotz der ausweglosen Situation könnt ihr euch von den Männern befreien. Zum Glück schaut du dir manchmal Trickfilme an und weist über die unglaubliche Wirkung Bescheid, welche Konservendosen, in genügender Menge auf den Boden gestreut, auf Verfolger auswirken können. ➡ 115

110 «Spinnst du?», lacht Sissy überrascht. «Glaubst du, ich trag eine Druckerei in meiner Handtasche mit mir rum? Aber du kannst mir deine Nummer geben, dann sende ich dir eine MMS mit dem Bild. ➡ 83

111 Trotzig machst du dich mit deinen Freunden an den Abstieg. Als ihr endlich unten ankommt, dunkelt es schon langsam ein. Beim Toyota-Bus angekommen, packt euch der Fahrer wütend am Ohr, stösst euch unsanft in den Bus und flucht leise vor sich hin. Dann rast er mit quietschenden Reifen davon.

Das Abenteuer in diesem ersten Band ist damit für dich vorzeitig beendet. Suche nach einem besseren Ende oder:

Lies weiter in Band 3 «10'000 Gefahren bei DSDS.»

112 «Was meinen die mit Mafiosi?», fragt der eine hilflos in Richtung seines Kumpels. «Meinst du, die wissen etwas von unserer Mission?» «Wir dürfen auf alle Fälle nichts riskieren!», antwortet der andere gelassen. Mit diesen Worten stürzen die beiden Männer auf euch los. ➡ 104

- 113 Nur undeutlich kannst du hören, was da im anderen Zimmer läuft. Die Stimme, die vorher so schrie, ist noch immer laut und aufgebracht. «Döspaddel! Blödmann! Musikbanause!», redet sich diese männliche Stimme immer weiter in Rage, während die andere Stimme ihn zu beschwichtigen versucht.

«Stimmen habe ich bestellt!», schreit der Wütende immer lauter. «Stimmen, keine Typen. Die Stars zu den Stimmen habe ich schon. Die Verträge sind bereits unterzeichnet und eine fette Anzahlung auf meine Konten in der Karibik geflossen. Ich kann also nicht mehr zurück.» Da äussert sich die beruhigende Stimme wieder: «Weshalb lässt du dann nicht einfach deine Typen singen?» «Die singen doch nicht», ärgert sich der andere wieder. «Die husteln, brummeln, krächzen – doch sehen sie dabei super aus. Nur zuhören kannst du da einfach nicht. Deshalb brauche ich deine Fuhre. Unbeschädigt und vollständig! Also reiss dich zusammen.»

- Du hast genug gehört. In Zukunft weisst du, wovor du dich in Acht zu nehmen hast. Leicht niedergeschlagen gehst du mit deinen Freunden weiter auf eure Erkundungstour. ➡ 22
- Was du da hörst, haut dich ja um. «Solche Drecks-kerle!», schimpfst du leise vor dich hin. «Denen zeigen wirs», flüsterst du deinen Freunden zu. Gemeinsam rüttelt ihr an der Verbindungstüre, bis diese nachgibt und ihr ins Nebenzimmer stürmen könnt. ➡ 87

114 Natürlich hast du erkannt, dass die Fahrer nervös im Tankstellen-Shop warten. «Der picklige Musikeufel wird ihnen bestimmt neue Aufträge erteilen. Da sie sogar die Motoren laufen lassen, wird es sicherlich plötzlich sehr schnell gehen», erklärst du deinen Freunden.

«Da können wir uns doch gefahrlos in die Autos schleichen und mitfahren», entwirfst du einen kühnen Plan zur Beschattung der üblen Gesellen. «Leider müssen wir uns wohl trennen. Ich schleiche mich ins eine Auto, ihr ins andere. Mal sehen, wo wir hingeführt werden und welche Geheimnisse wir da entdecken und aufklären können.»

Alpha 2 bis Alpha 4 sind mit deinem Vorschlag einverstanden. Ihr verabredet, euch mittels Handy auf dem Laufenden zu halten.

- Du schleichst dich in den schwarzen Mercedes, deine Freunde in den Volvo.

Das Abenteuer in diesem ersten Band ist damit für dich erfolgreich beendet. Herzliche Gratulation!

Deine Geschichte geht jedoch weiter. Auch dein Abenteuerprotokoll wird dich unverändert begleiten. Lies dazu die Geschichte in Band 2a, «10'000 Gefahren bei den Appenzellern»

- Du schleichst dich in den schwarzen Volvo, deine Freunde in den Mercedes.

Das Abenteuer in diesem ersten Band ist damit für dich erfolgreich beendet. Herzliche Gratulation!

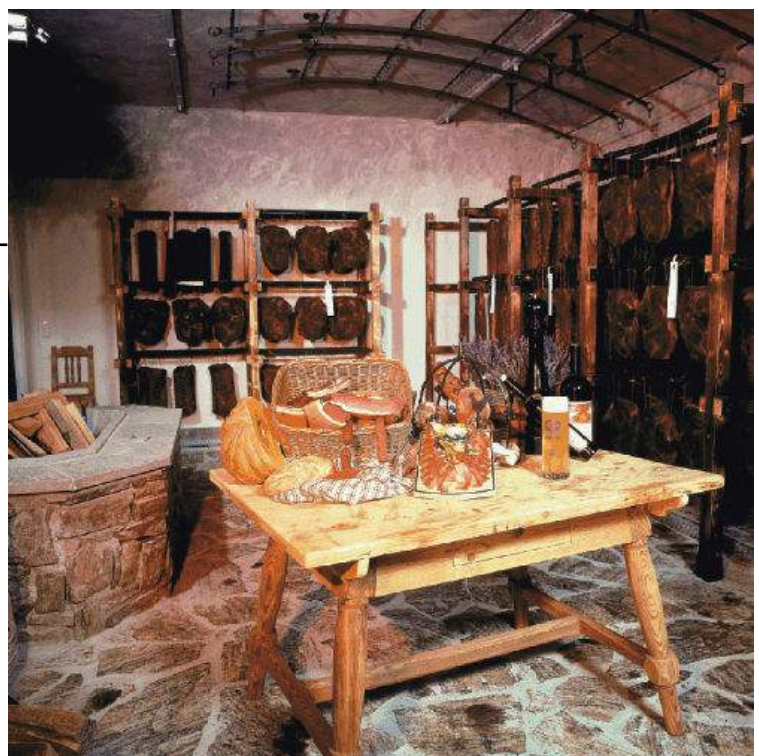
Deine Geschichte geht jedoch weiter. Auch dein Abenteuerprotokoll wird dich unverändert begleiten. Lies dazu die Geschichte in Band 2b, «10'000 Gefahren im Wellnesshotel»

- 115 Geschickt rennt ihr allen Gestellen entlang, auf welchen Büchsen gelagert sind. Dabei greift ihr grosszügig zu und befördert ganze Armladungen voll Büchsen auf den Boden. Fluchend, mit den Armen rudernd und die wildesten Verrenkungen vollführend stolpern die beiden Männer über die Büchsen und landen schliesslich unsanft auf ihren Allerwertesten.

Die totale Verwirrung im Tankstellen-Shop nützt ihr geschickt aus und verschwindet in der Menge der Leute in einem der Geschäfte der Autobahnraststätte Trofana Tyrol.

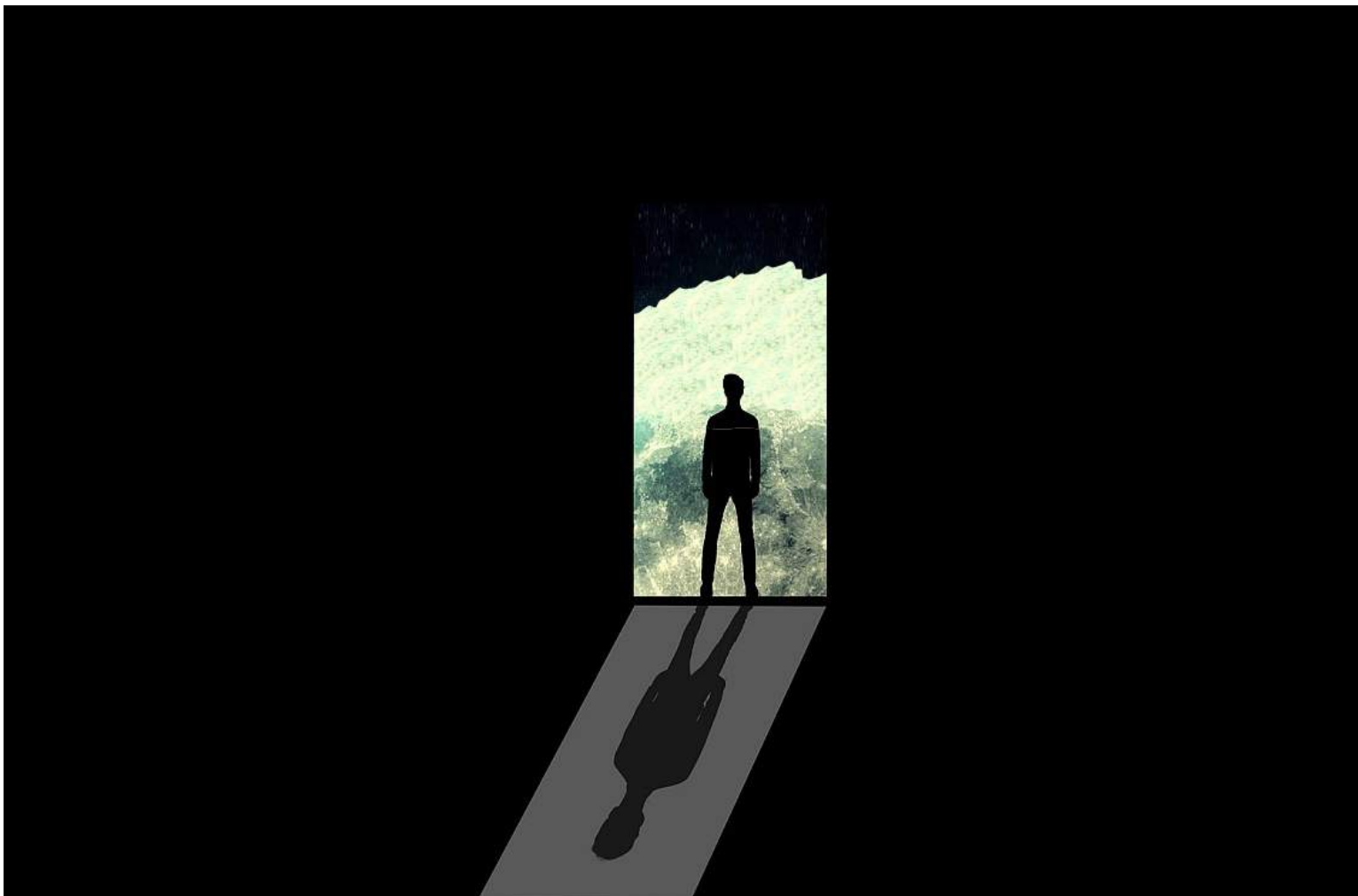
⇒ 22

- 116 Im Untergeschoss des Trofana Tyrols gefällt dir besonders der Speckkeller. Du bestaunst die meterlangen Gestelle, an denen Speckseite an Speckseite hängt. Da du den Raum nicht betreten kannst, sondern nur durch ein Schaufenster hineinblicken darfst, vermagst du gar nicht zu erkennen, wie weit nach hinten die Holzstangen führen, welche über und über mit Würsten und ähnlichen Leckereien behängt sind. Beim Anblick von so vielen Wurstwaren meldet sich bei dir auch schon wieder ein leichtes Hungerlein.



«Na, du wunderfitziges Kind?», dröhnt da eine tiefe, dunkle Stimme hinter dir. «Da wärest du wohl gerne eine der Mäuse in meinem Keller?» Erschrocken drehst du dich um und blickst einem bärtigen Herrn ins Gesicht. Auf seiner Stirn glänzen links und rechts zwei riesige, rot glänzende Eiterpickel. Der Mann lacht belustigt auf, als du ihn wie einen Teufel aus einem bösen Traum anstarrst und er brummt: «Nur keine Angst! Ich habe noch niemanden aufgefressen! Ich mach mir mehr aus Speck und Wurst.»

Mit diesen Worten dreht sich der Mann um und schlurft von dir weg. Beim Weggehen hörst du ihn jedoch noch vor sich hinplappern. «Ich fress so kleine Würmer doch nicht auf. Ich sperr sie lieber ein und lass sie für mich singen.» Verwundert starrst du dem Mann nach und fragst dich: «Waren diese Worte wirklich für meine Ohren bestimmt?» ➡ 22



117 Der Kampf ist schnell vorüber, wenn man denn überhaupt von einem Kampf sprechen kann. Während der eine der Männer mit einem Fuss auf dem Haufen Kinder steht, den ihr hinter dem Gestell am Boden liegend bildet, packt der andere einen nach dem andern von euch, knüpft ihn aus dem Knäuel raus und schickt ihn mit einem gezielten Faustschlag in die Bewusstlosigkeit.

Zum Glück für euch betritt gerade in diesem Augenblick eine Patrouille der Gendarmerie den Shop und will eine Kaffeepause einschalten. Ohne lange zu überlegen, packen sie unter Mithilfe einiger Passanten euch und die Männer ins Auto und bringen euch auf den nächsten Posten der Bundespolizei.

Dort werdet ihr festgehalten, bis am nächsten Morgen eure Eltern endlich angereist kommen und euch nachhause mitnehmen dürfen. Da die österreichische Polizei trotz intensivem Nachfragen nichts von einer Sonderstaffel DSDS in Wien erfahren konnte und auch kein Toyota-Bus auf dem Parkplatz des Trofana Tyrols zu finden war, werdet ihr als Lügner und Ausreisser eingestuft und der Obhut eurer Eltern übergeben.

Damit ist für dich das Ende dieses Abenteuers erreicht. Schade, es hat ja noch nicht einmal so richtig begonnen.

118 «Mafioso!», lacht der eine der beiden Männer laut über deinen frechen Scherz, den du eigentlich sehr ernst gemeint hast. «Genau!», grunzt da sein Kumpel auf. «Wir sind darauf spezialisiert, freche Kids wie dich und deine Gang da zu verschleppen und verschwinden zu lassen. Aber merk dir, die Kids reisen im alten Toyota Bus. Die Limousinen sind für die Chefs dieser Musikbetrügerei reserviert.» Und sein Freund fügt noch an: «Und weil die da oben ihre Sitzung bald beendet haben, lassen wir die Motoren unserer Autos, welche dort auf dem Parkplatz stehen, immer laufen und die Türe offenstehen. So sind wir weg wie der Blitz, falls unser Big-Boss einen neuen Auftrag hat für uns.»

Plötzlich schaut dich der eine der Männer sehr kritisch an. «Weshalb fragst du sowas überhaupt? Du neugierige Schlange du!» Irgendwie scheint er kapiert zu haben, was du für ein Spiel mit ihm treibst. Nun scheint er wirklich sehr wütend zu werden. Da kann dich nur noch deine Intelligenz aus der Klemme retten. Im nachfolgenden Rededuell starten die beiden Typen mit 19 Punkten. Du bist so in Fahrt, dass du zu deinen Punkten noch zusätzliche 5 Punkte dazuzählen darfst. Und auch deine Freunde Alpha 1 bis Alpha 4 stehen dir bei, was nochmals 5 Punkte einträgt.

- Du gewinnst das Duell. ➡ 105
- Du verlierst das Duell. ➡ 112

119 «Weiter, weiter!», sprichst du dir immer wieder motivierend zu. Doch dir ist kalt, du bist hundemüde, sogar völlig erschöpft und hungrig. Da geschieht das Unfassbare! Da es bereits eindunkelt, hast du einen Stein übersehen und stolperst. Du stürzt der Länge nach hin und kollerst über einen Abhang, danach über ein hohes Felsband. Du fällst immer tiefer. Mit deinem Kopf und jedem andern Körperteil schlägst du immer wieder irgendwo auf. Die Schmerzen werden unerträglich, panische Angst erfasst dich und immer tiefer geht dein Sturz. Als du endlich unter einem vorstehenden Felsen zu liegen kommst, hast du bereits das Bewusstsein verloren. ➡ 107

